



NOSOTROS SOMOS LA MÁQUINA

// Las aventuras del popular buscanovia. Renato Cisneros //

// Internet: Cuando la brecha digital es más potente que la desigualdad económica. *María Teresa Quiroz* //

// ¿Puede una computadora ser un instrumento musical? Jaime Oliver //

// El pastor de imágenes. Daniel Giannoni //



EL UNIVERSO DEL CIBERSEXO

La opción sexual para una era tecnológica

Santiago Bullard

¿Cuál es el atractivo del cibersexo que lo vuelve cada vez más popular? Parece que la virtualidad y las exigencias del nuevo siglo terminan por imponerla como una nueva tipología de relación humana. Su magnetismo radica en el anonimato de las relaciones, y en no generar compromisos. La masturbación, como manifestación del placer sexual, parece muy acorde con los tiempos individualistas en que vivimos. Estemos en contra o a favor, lo que realmente trasciende es que se vuelve más común.

Internet, globalización, virtualismo, tecnología de punta que en solo dos días ha sido superada, sistemas de comunicación tan abrumadores y funcionales que el nombre de 'telecomunicaciones' les empieza a quedar un poco ajustado... En pocas palabras, siglo veintiuno, señores. Y nadie puede ponerlo en duda: que estamos ante los albores de una nueva era tecnológica, poblada de nuevos horizontes, donde hablar de 'realidad' o 'lo cotidiano' tiene todo un nuevo significado que no es más el mismo al que los sobrevivientes del siglo anterior estamos acostumbrados. Y claro: un siglo en el que todo parece estar a solo un 'clic' de distancia, acarrea también sus propias exigencias.

Basta con darse la vuelta y echar un vistazo sobre el camino andado para sentir en carne propia un vértigo agudo: el escenario ha cambiado y las formas de interactuar con él se han revalorizado tan súbitamente que prácticamente no nos han dado el tiempo necesario para enterarnos. Estando, pues, en esta posición, con los ojos vueltos hacia los últimos años y con los pies sobre la tierra del ahora, es que nos surge la gran pregunta: ¿podemos mirar hacia el horizonte difuso del mañana con la mano en el pecho y los ojos brillantes de esperanza? ¿O acaso es pronto aún para olvidar ese viejo tango que nos recuerda que el mundo fue y será una porquería, en el quinientos seis y en el dos mil también? Después de todo, hay que recordar que un nuevo escenario significa una nueva forma de interactuar con él y, siguiendo esta línea, una nueva forma para las personas de concebirse a sí mismas, en cada uno de los aspectos de su vida. Y, ciertamente, no podemos dejar de lado ese aspecto tan íntimo y (literalmente) carnal que es el sexo. Pero, ¿qué tipo de sexualidad será aquella que exige el nuevo milenio tecnológico? En el quinientos seis, Boccaccio y Pietro Aretino ya desbordaban el balde; hoy, con la tecnología en la mano como una llave para abrir todas las puertas imaginables, tenemos acceso al más variado *buffet* de pornografía del que servirnos por un lado y, por el otro, un fenómeno tan fascinante, complejo y, curiosamente, poco comentado como el cibersexo, un erotismo acorde con las exigencias de una era tecnológica.

¿Un pasatiempo digno?

En términos generales, el cibersexo no parece ser gran cosa: un encuentro 'virtual' entre dos o más personas que, no teniendo nada mejor que hacer, buscan más o menos lo mismo: algo de calor para su noche, un buen orgasmo y, después, "si alguna vez te quise, no me acuerdo". Para

algunos, hasta suena aburrido: “¿Para qué recurrir a semejante tipo de ‘entretenimiento’, si existe el sexo real?”. Para mentalidades como esta, el cibersexo no es otra cosa que una opción menor, y algo desesperada, de todos aquellos que no pueden darse el lujo de un buen revolcón. Pero claro: esto es hablar sin conocimiento de los hechos; después de todo, si las cosas son así de planas, ¿por qué es tan común encontrar parejas en las páginas de *sexchat*? Y, de todos modos, ¿qué hace entonces que las miles de páginas de cibersexo se llenen todas las noches sin excepción? ¿Realmente no tienen nada mejor que hacer todas esas personas?

Hay que reconocerlo: el cibersexo tiene, pese a sus limitaciones, un ‘algo’ que lo convierte en un imán irresistible para millones de noctámbulos. No solo es que no tengan con quien acostarse en ese momento, sino que el cibersexo es un fin en sí mismo. A lo mejor el secreto está en los detalles: ese anonimato a medias, en el que puedes ser visto pero no conocido; el placer de exhibirse, de saberse un objeto del deseo; el juego de un diálogo esquivo cuyo significado comprenden muy bien ambas partes; la certidumbre de que, muy probablemente, esa sea la primera y última vez que veas a la otra persona. Del mismo modo, hay que reconocerlo: cada uno de los que participan del ‘juego’ sigue dependiendo de la masturbación (cuenta o no con el incentivo) para lograr el orgasmo, después del cual se encuentra tan solo como lo estaba antes de encender la computadora. Lo que no termina de quedar muy claro es si esto es realmente malo, o si es, en el fondo, un ‘plus’. Porque, se dirá más de uno, para eso, mejor es la pornografía, que ofrece más o menos el mismo marco de excitación y soledad, pero con el beneficio de no tener que pasar por todas las dificultades que implica lograr una sesión de cibersexo. Y eso es algo que nadie que halla probado su suerte alguna vez en las páginas de *sexchat* puede negar: sobre todo para los hombres, conseguir una ciberpareja de paso no es nada fácil, y hay que armarse de mucha paciencia, puesto que pueden pasar semanas o hasta meses para conseguir una sola sesión que llegue a buen término. Y de vuelta a la pregunta: ¿por qué no mejor la pornografía, entonces?

Ya que tocamos el tema, vale la pena señalar una curiosidad: desde hace no muchos años, han surgido nuevas categorías pornográficas cuya popularidad ha crecido en tan poco tiempo que hasta quizá hallan batido algún record. Estas categorías se llaman ‘Hidden cam’, ‘Spy’ y, sobre todo, ‘Webcam’, y ofrecen grabaciones *amateur*, caseras o de sesiones de cibersexo. Lo que solo significa una cosa: que la intimidad ha ingresado al universo de la pornografía. Es que hay un detalle sobre el que no muchos reparan, y es que el cibersexo implica un factor fundamental: la ilusión de la intimidad. Lo que están haciendo las páginas pornográficas es, en resumidas cuentas, ofrecer algo que puede ser reconocido como mucho más cercano y ‘real’ que un grupo de actores y actrices llevando a cabo un guión, que muchos empiezan a juzgar como frívolo y lejano. Las grabaciones caseras o de *webcam* son otra cosa: allí hay gente como uno mismo, que tiene una vida más allá de esos cinco o diez minutos en que ha sido grabada: para el espectador, esos ‘otros’ son como un espejo de sí mismo.

Eso en cuanto a la pornografía. En el cibersexo como tal, duro y crudo, las cosas son muy distintas: aquí no existe esa lejanía entre el espectador y el video, pues el trato es directo, cara a cara (o *webcam* a *webcam*). Y a veces ni siquiera eso, ya que hay que recordar que el cibersexo es anterior a la aparición de las cámaras web, y el viejo sexo a través del diálogo, una suerte de sexo casi narrativo, sigue vigente en muchas páginas de Internet, sin nada que ver, pero con la certeza de que hay alguien ‘real’ del otro lado de la pantalla y los cables que, de un modo u otro, comparte ese momento con uno.

Una nueva sensibilidad

Quizá haya sido injusto decir que la intimidad que plantea el cibersexo es 'ilusoria'. Después de todo, sigue existiendo allí un factor humano, y para comprender esta nueva forma de 'ser', lo que tendríamos que hacer es tratar de comprender el fenómeno desde adentro. Pero, ¿cómo conciliar la empatía y el diálogo con el anonimato y la lejanía física y mental? Sea como sea, no podemos negarlo: en la relación cibersexual siguen existiendo dos interlocutores, dos seres humanos que, como tales, cargan con su propio fardo de gustos, fetiches, sentimientos, morbos, deseo... por no mencionar una vida y, de paso, expectativas e ideas propias. El diálogo, esta vez, es real, aunque ambas partes sigan estando solas.

Pero, ¿está bien hablar de 'soledad', así sin más? Porque, bien visto, el cibersexo implica estar solo pero no tan solo; mantener la distancia, pero sin dejar de conversar, ni de compenetrarse (ni de desvestirse, claro). Estamos, entonces, ante una nueva forma de conocer al otro, que implica, pues, una nueva definición para muchas de las viejas palabras. En nombre de la empatía, los sentimientos siguen sobre la mesa, al lado de los intereses y la lujuria. Si un siglo tecnológico exige una nueva forma de sexualidad, esta última implica, a su vez, una nueva forma de comprender al otro, una nueva sensibilidad que debe ser comprendida por el mismo marco de esta nueva comunicación: lo virtual.

Más de alguno recordará lo que escribió el filósofo David Hume hace ya algunos siglos: que el conocimiento del mundo y de los otros es, en el fondo, siempre un 'acto de fe': nosotros no podemos 'demostrar' que los otros son reales, pero asumimos su realidad como algo necesario. Pues bien, estas palabras cobran todo un nuevo sentido al hablar del cibersexo: durante todo lo que dura la 'relación', ambas partes participan de un juego, en el que la realidad del otro asume una función determinante, y hace al cibersexo todo lo llamativo que es para los que toman parte en él. No es que la intimidad sea ilusoria: está allí, pero como resultado de un 'acto de fe'. Y, cuando todo ha terminado, no hay motivos para llorar, ni ataduras. Ese rostro, ese cuerpo, ese ser humano, existieron solo el tiempo que duró la sesión. Luego de este paréntesis, cada cual sigue con su vida, y el otro ha dejado de existir. "Lo bueno del cibersexo es que no hay compromiso", me dice una cibersexnauta que me cedió unos minutos de su tiempo para hacerle un par de preguntas: "Entras, conoces gente, buscas al que te parezca más interesante, haces lo tuyo y listo. Nunca más vas a saber de él, ni tienes que dar justificaciones".

¿El colmo de la enajenación?

Naturalmente, nunca faltará alguno que vea todo esto y, frunciendo mucho el ceño, se pregunte seriamente si este asunto puede ser aceptado así, sin más, o si hay que darle otra vuelta. Todo este rollo de la 'nueva sensibilidad', ¿no es acaso un ejemplo más de la enajenación que padece la humanidad como un cáncer maligno? ¿El cibersexo no es acaso el colmo de la despersonalización, al implicar que una persona se reduzca a sí misma y a los otros a una mera entidad virtual y sexual?

Ante todo, hay que reconocer que a las críticas de esta especie no les falta suelo sobre el que pisar. Es cierto que la nueva era tecnológica ha significado, en muchos puntos, enajenamiento: gente que deja de tener todo tipo de contacto real con las personas, reduciendo toda su vida social al Facebook o a Vagipe. Y, sin embargo, tampoco podemos dejar de reconocer que el cibersexo es el resultado de un proceso histórico, tan natural, coherente y cotidiano como el

comer con cubiertos, vestirse de cierta forma para ocasiones determinadas o casarse por la iglesia aunque ambos desposados sean ateos. Por lo demás, es un universo entero, un fenómeno social y psicológico fascinante que se justifica a sí mismo a través de sus propios términos. Yo no sé si será muy tarde para pensar en sociedades perfectas y no enajenadas: personalmente, creo que toda utopía, por más bienintencionada que sea, es enajenante, además de íntimamente temible. En todo caso, el cibersexo ya está allí, desde hace años, y es una actividad a la que cada vez más y más personas recurren en sus noches solitarias, ya sea porque no hay nada que ver en la televisión o porque no pueden imaginar un plan más entretenido para pasar las horas antes de irse a dormir. La puerta está allí; ¿alguno se atreverá a cruzarla?

EL PASTOR DE IMÁGENES

Daniel Giannoni Succar

Daniel Giannoni es fotógrafo, sociólogo y filósofo. Una combinación inusual que lo hace abordar la fotografía con una actitud contemplativa. Hay que vivir para luego fotografiar. Hoy sucede todo lo contrario. Por eso se empeña en cuidar la relación del hombre con el mundo visual. Proteger a las imágenes de su devaluación creciente. Y saber dejar las máquinas en su lugar.

Estamos habituados a entender el término 'inflación' en el contexto económico. No nos cuesta relacionar la pérdida de valor de la moneda con el aumento injustificado del circulante. Al haber proliferación de medios de intercambio sin una relación auténtica con los bienes que ellos representan, estos mismos medios se devalúan. Lo hemos vivido hace relativamente poco y aún nos queda el agrio sabor de lo que puede significar el empapelar nuestro cuarto con billetes de mil intis.

Pero no sé si nos hemos dado cuenta que algo paralelo está pasando en el mundo de las imágenes. Nunca antes la humanidad ha estado tan expuesta a la proliferación loca y desenfrenada de imágenes. No es solo que podamos hacer todas las fotos que queramos, a costos bajísimos (de hecho pensamos que un 'click' digital no cuesta nada), sino que el recurso para fotografiar se adelanta a nuestra necesidad o deseo y se nos brinda de un modo impositivo. Puede que yo solo quiera poder comunicarme por teléfono o tener una computadora portátil; pero la camarita viene incluida. Yo solo quiero acompañar a mi hija a su fiesta juvenil; pero al día siguiente ya estamos ambos en los álbumes de la Internet. Repito: el recurso se adelanta a la necesidad. ¿Es esto inocuo? ¿No pasa nada? Claro que sí. Igual que el billete adquiere su valor porque representa una equivalencia de bienes, también las imágenes valen por lo que representan. Y ese valor de las imágenes guarda una relación con la dificultad de lograr la representación.

¿Han visto ustedes esos retratos de la época de los inicios de la fotografía? Planos, con baja definición, empastes en las sombras y distorsiones en los bordes. Y, sin embargo, en su época eran guardados en estuches propios de las joyas. La impresión que causaban no solo alcanzaba el nivel de la maravilla, sino que llegaba incluso al plano del horror (no era raro que se les llamase artificios demoníacos). Y los fotógrafos de antaño pertenecían a la élite económica pues sus fotos implicaban una costosa producción que era recompensada por un alto precio. Lo caro y valioso guarda una relación con lo raro y difícil de obtener. ¿Qué significa pues el que para nuestra época las imágenes no solo no cuesten sino que incluso las tengamos sin querer? Obviamente esto no hace sino 'devaluar' el valor de la imagen. ¿Hasta dónde? En otras palabras: ¿cuál es el punto más bajo posible en el valor de las imágenes? ¿Será acaso aquel que implique el que estas no se vean? Sin duda ese sería el caso. ¿Hemos llegado a ese punto? Quién sabe, tal vez no estemos lejos.

Cuando vamos por una carretera o por el medio de una ciudad y mantenemos la vista fija en la pista sin mirar los carteles, porque ya no nos interesan, estamos justamente expresando que estamos cerca de ese límite. Y por eso los publicistas ya no saben qué hacer. Sacan los temas de los encuadres, les añaden luces y movimiento; incluyen escenas obscenas, juegan con los tabúes sociales. Todo para lograr que los queramos ver.

Pero esta 'anestesia' visual no es la única faceta de la desvalorización de la imagen. Hay otra más grave y profunda. Y se desprende de lo que dije hace un momento: el valor de la imagen está supeditado a lograr la representación. Pero para que algo sea re-presentado debe antes poder ser 'presentado'. Para que las imágenes evoquen el mundo debe haber una vivencia primaria lo suficientemente significativa de 'las cosas mismas'. Ese es el problema. La proliferación de recursos de mediación, la exuberancia de la técnica, no solo dificulta el contacto significativo primario, sino que lo vicia en su 'pristinidad'.

Cuando lo fotográfico me rodea al punto de anticiparse a mi necesidad o deseo, deja de ser una extensión de mi sentido visual para convertirse él mismo en un nuevo sentido. Dejo de ver las cosas que puedo fotografiar, para comenzar a verlas fotográficamente. Expliquemos esto.

Todo recurso configura su objeto, pues lo adecua a sus parámetros. Así, el clavo es configurado por el martillo. Pero el recurso surge de la urgencia de satisfacer una necesidad que mis formas naturales no pueden cumplir. Si pudiera hacer todo con mi cuerpo, no habría herramientas y no habría técnica. La experiencia de la limitación de mi cuerpo es la que inventa esas extensiones que son los medios técnicos. Sin esa experiencia lo percibido se vive como 'real', como cosa misma.

Y el tema es que si estoy sumergido en un medio en el que se me brinda el recurso de modo tan abundante que la necesidad de él no es dada, entonces las cosas por él mediadas, se transforman en pseudo experiencias significativas primarias. Las percibo y entiendo recortadas, amoldadas, a los parámetros del recurso, como su única forma de ser. En el caso de la fotografía, comienzo a ver y a sentir el mundo visual, como lo configura el aparato fotográfico.

Si estoy frente a un puesta de sol, siento que no es completa si no le hago una foto. Porque me cuesta trabajo concebirla al margen de ese parámetro. Si estoy frente a una novia pienso que su prestancia y belleza se mide por cuán cercana está al modelo fotográfico (decimos sueltamente "estás del película"). Y por ello no resisto a la tentación de hacerle una foto si su cercanía al modelo es alta. Y si nace un bebé ¿cómo puedo no tomarle una foto? Toda experiencia significativa visual no solo es 'fotografiable' sino que trae consigo el imperativo de ser registrada fotográficamente. Porque su ser mismo está ya marcado por el recurso. De este modo las escenas naturales entran en una silenciosa metamorfosis que va configurando ya no solo fragmentos de la realidad sino un conjunto; eso que llamamos 'mundo'. Es ese mundo ya transformado en formas técnicamente mediadas el que se me muestra como primario. No el mundo 'fotografiable', sino el mundo-fotografía.

En este escenario ¿qué somos los fotógrafos? Pues somos los actores que reclama el tal mundo para retroalimentarse. Existe el mobiliario, existe el guión, también debe haber actores. Y los actores son los que toman fotos. Fotos que reafirman la naturaleza fotográfica de las cosas que vemos. Cuanto más fotográfico es el mundo, más fotografías necesita. Se produce una espiral desenfadada cuyo final es impredecible.

Mis preguntas son: ¿qué efecto produce en el alma humana esta situación? ¿La fotografía sigue siendo la misma bajo el signo de la metástasis visual?

Lo que pienso es que nuestra forma de ser está siendo profundamente modificada por este fenómeno y que, además, este contribuye a la sensación de malestar cultural en que vivimos.

No estoy diciendo que solo sea por la mediación técnica de la fotografía, en su fase digital, que estamos así. Lógicamente la fotografía es solo parte de una ola gigante (tsunami) de proliferación de recursos técnicos que crean una verdadera barrera frente al mundo natural. No actúa sola: se suma a todas las otras dimensiones en las que la experiencia directa del mundo está interferida por la técnica.

Es así como lo auditivo está también afectado. Piensen sino en el abismo que nos separa de aquellos oyentes de los conciertos de Beethoven que tal vez iban a oír solo una vez en su vida la Novena Sinfonía. ¿Creen que es lo mismo oírla hoy, cuando la podemos repetir infinitas veces, sin costo y cuando, además, la oímos incluso sin desearlo en los comerciales más vulgares? ¿Creen que son los mismos oídos los unos y los otros? Recuerdo un comentario de la época de una persona que decía: "Gracias a esta Sinfonía he descubierto que Dios existe". O esa otra persona en el sitio de Stalingrado que prefirió ir a un recital de violín a pugar por su ración de pan. No, definitivamente nuestros oídos no son los mismos. Y así sucede en todos los campos de la vida. Donde la técnica reemplaza a la experiencia directa de las cosas, hay invariablemente una pérdida en la calidad y profundidad de esa experiencia.

¿Qué estoy insinuando? ¿Que rompamos todas las máquinas y que volvamos a un mundo romántico de vida primitiva? Sería poco serio de mi parte. La técnica es un fenómeno cultural irreversible. Y nos ayuda hoy día a sobrevivir, más que nunca. Pero siempre se le ha visto solo desde su lado positivo. Como nos sirve, la usamos todo lo que podemos. No tenemos conciencia que entramos en una época en la que nuestros valores ancestrales, ese tesoro que representa la tradición, están siendo afectados por la dimensión técnica de la vida. Usamos los aparatos y los metemos en nuestras vidas como cosa natural, sin límite alguno. Y yo creo que allí está el error. Hay que tener conciencia de lo que ellos también quitan. Hay que ponerles freno.

Los fotógrafos tenemos en esto un rol importante. ¿Por qué limitarnos a ser los que usamos los recursos? ¿No podemos también ser los que enseñamos cómo usarlos y cuándo usarlos? Yo visualizo mi misión como fotógrafo en tanto 'pastor de imágenes'. Siento que mi tarea es cuidar la relación del hombre con el mundo visual. Proteger a las imágenes de su devaluación creciente. Enseñar que los momentos más importantes de la vida hay que vivirlos, no fotografiarlos. Renunciar a ver todo por el lente. Saber dejar las máquinas en su lugar.

LAS PELIGROSAS AVENTURAS DEL POPULAR BUSCANOVIA

Renato Cisneros

Renato Cisneros, el bloguero más popular del Perú, confiesa los pormenores de su adicción. Cómo su vida se convirtió en la de su personaje. Cómo expuso su vida íntima para conseguir unos cuantos aplausos de reconocimiento. Cómo, finalmente, pudo dejar Busco Novia, su gran vicio. ¿Se puede regresar a la solitaria escritura literaria tras haberle dado vida a una exagerada bitácora digital y saboreado la fama?

Sin habérmelo propuesto, de modo involuntario, me convertí en el Buscador de Novia de la cholósfera. Me ofrecieron un blog en marzo del 2007 y, a lo largo de tres años, construí un personaje *ad hoc*: un treintón soltero que —aturdido por el matrimonio colectivo de sus amigos y sometido por sus propias paltas sentimentales— escribía un diario en Internet para despejarse y ver si podía establecer contacto con alguna fémina que valiese la pena.

El personaje estaba inspirado en mí, llevaba mi nombre, pero tenía su propio patetismo. Aunque biográfico y autorreferencial, era un sujeto que, semana tras semana, iba edificando una personalidad independiente de la mía, más entusiasta, más encantadora, pero también más machista y deliberadamente gansa.

La bitácora tuvo acogida, ni mucha ni poca, pero la suficiente como para que el personaje cayese en la vorágine de un juego ficción-realidad y, de repente, secuestrara al autor. O sea, a mí.

Hasta antes de ponerme a escribir Busco Novia, había ejercido el periodismo y publicado tres libros de poesía, en el convencimiento de que eso era lo mío. Aunque ambas actividades me reportaron un cierto reconocimiento, un cierto prestigio, su alcance no fue precisamente ruidoso.

Mientras ignoré la existencia de los lectores, es decir, mientras no tuve certeza de que efectivamente había un grupo de personas, o alguna persona siquiera que me leyera, escribir representaba un acto solitario. Escribir significaba arriesgarme, avanzar a tientas, saboreando los más intrincados resquicios de la duda.

El blog, por su naturaleza, por su temática, me arrastró hacia un lugar aparentemente confortable: la esfera pública. Entonces me olvidé de la poesía (o la poesía de mí, no lo tengo claro) y, aunque continué haciendo periodismo para sobrevivir, deposité mis energías en Busco Novia, con la ilusión de que sería divertido hacer catarsis frente a una numerosa mancha de lectores, seres que por fin cobraban forma a través de sus seudónimos y comentarios.

Escribí, pues, con deleite y frenesí, recapitulando mis días de colegial *loser*, contando mis peripecias de soltero y, de pasada, tratando de comprender por qué las relaciones afectivas suelen estar teñidas de esa suerte de hipocresía consentida que las agrisa. El diario virtual trastocó rápidamente mis definiciones de intimidad e impudicia y, cuando menos me di cuenta (en el supuesto optimista de que lo haya hecho), acabé tumbado panza arriba, pellizcándome el ombligo como un gordito narciso, rodeado de una serie de comentaristas constipados que se alternaban, bien para piropearme, bien para mandarme a la mierda.

Había algo tan condenadamente rico en llamar la atención que no fue difícil que mi natural inseguridad cediera su lugar al cándido heroísmo del personaje. De pronto, dejé de hablar y

escribir como poeta y todo quedó en manos del gracioso y frívolo bloguero que daba alegre cuenta de sus pequeñas miserias.

Bueno hubiera sido si ese enajenante duelo de identidades quedaba allí, en la web. Pero no fue así. Si todo monstruo —grande o pequeño— es por naturaleza feroz e insaciable, el monstruo del ego es doblemente tirano. El ego hizo que mi vida pasara a convertirse en un relato más de Busco Novia, una inacabable posdata, y que yo me empeñara en forzar historias para relatarlas.

Como no soy (tan) idiota, me di perfecta cuenta de lo que estaba sucediendo. Por eso le impuse eventuales límites al vicioso solterito que revoloteaba en mi interior y que pugnaba por ganarse la aprobación de todo aquel que visitara el diario virtual.

Lamentablemente, no siempre los límites eran claros, y eso provocó que —contagiado por el sucio resplandor del personaje que había creado— cometiese algunas jodidas canalladas, como dar demasiadas señas de personas que se involucraron conmigo sin el menor deseo de ser actores secundarios en la pantomima que había montado en Internet. Eso me granjeó broncas, distanciamientos y enemistades que hasta hoy calladamente lamento.

Tres años me demoré en comprender que ya había sido suficiente, que mis inmolaciones mediáticas no me habían servido emocionalmente de gran cosa. Me había divertido, sí, mi nombre había adquirido una suerte de brillo falsete, pero era hora de curarme.

Cómo hice para exorcizar al demonio, para domesticarlo, para aprender a vivir con él sin causar nuevos estropicios. Primero, le cerré el caño. O sea, clausuré el blog. Luego, habilité un espacio alternativo para el monstruo: un reducto que tenía como propósito ser una mezcla de parque de diversiones y de centro de rehabilitación. Ese espacio hoy funciona bajo la apariencia de una página web: www.renatocisneros.net.

Ese sitio es mi Universal Estudios y mi Centro Victoria. Allí paso largo rato con el demonio que me habita, matando nuestras pulgas pacíficamente. Pienso que los dos hemos sobrevivido a un maremoto que, a la larga, nos reservó más cosas buenas que malas.

Pero, claro, como el espectáculo de ese mutuo adiestramiento no es tan entretenido como los capítulos de Busco Novia, algunos espectadores se han retirado de las butacas, en medio de pifias. Otros felizmente permanecen, porque quizá también tienen un correoso animal interior con el que desean aprender a llevarse bien.

Si hoy, en mi afán de escribir para comprender mi vida logro facilitarle a algún lector una mínima clave que le ayude a comprender la suya, entonces todo este feliz descalabro habrá valido la pena.

Aunque debo hacer una advertencia final: todos tienen una historia que contar, pero no todos están preparados para comprenderla. En algunos casos es mejor que no se comprenda lo que se ha vivido. Comprender implica dudar, sospechar, poner en tela de juicio la realidad. Y eso puede ser sumamente revelador y edificante, pero también puede representar un riesgo, un peligro, un delicioso acto de impertinencia.

UNA NUEVA MODERNIDAD, UNA NUEVA CONQUISTA

Roberto Bustamante

La llegada de las nuevas tecnologías pone a prueba la hipótesis de la modernidad. Estamos viviendo hoy lo que solía aparecer en películas futuristas de hace no tanto tiempo. Las máquinas no son externalidades, sino aquello que nos define en tanto sujetos. Nosotros somos la máquina. Se trata de un nuevo escenario. ¿Representa la máquina a ese indio del nuevo mundo? ¿Es el mundo virtual un escenario a conquistar?

Dentro del discurso crítico en las ciencias sociales, sobre todo en las latinoamericanas, se reconoce como uno de los momentos fundacionales de la modernidad en nuestras tierras a la época de la conquista. Quien mejor lo planteó fue Anibal Quijano, para quien este momento y el de la colonialidad se convirtieron en elementos constitutivos del sistema-mundo del capitalismo occidental.

Así, en las imágenes de artistas del siglo dieciséis, como Theodor de Bry, los americanos aparecen como sodomitas, caníbales, etcétera. Esa visión exótica y exotista se vincula con la forma en la que Europa se relacionaría luego con el llamado 'nuevo mundo': un 'nosotros' moderno y contemporáneo frente a un 'ellos' primitivo y atrasado. En otras palabras, la modernidad occidental.

La llegada de las nuevas tecnologías, en ese sentido, pone a prueba la hipótesis de la modernidad. Desde su aparición y desarrollo, se imaginó un mundo paralelo, con sus propias reglas y leyes. Así, por ejemplo, en la película Tron (1982), el hacker Flynn es digitalizado y transportado a un universo donde el *software* tiene vida propia. La sola idea del 'avatar' abría la esperanza de que uno pudiera ser quien quisiera ser realmente. Se pasó del buen salvaje al buen píxel.

Pero no solamente aparecía el avatar como ese otro. En su Manifiesto Cyborg (1991), Donna Haraway exploró la otredad de las máquinas, para concluir que esos complementos o prótesis no son externalidades, sino más bien son aquellas cosas que nos definen en tanto sujetos. Así, nosotros somos nuestros complementos, nosotros somos la máquina.

¿Es el mundo virtual el nuevo mundo?

En el Perú existen cerca de siete millones de internautas. La mayoría de ellos tiene una 'identidad' en Hi5. Una que no necesariamente corresponde con la del mundo presencial sino, más bien, una identidad editada, remixeada, pasada seguramente por el filtro del Photoshop. Las estadísticas del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) muestran, además, el ingreso de las nuevas tecnologías sobre todo a zonas urbanas y lentamente a zonas rurales. Es decir, hablamos de un proceso que no responde a una moda, sino a un nuevo escenario.

Podemos suponer también que varios estos internautas tienen más de una identidad y que cada una de estas identidades tiene sus propias características. Identidades que se mueven cada una en su propio multiverso (universo dentro de un conjunto diverso de universos paralelos).

Donna Haraway, entonces, en su conocido Manifiesto Cyborg se preguntaba qué o quién era ese otro. ¿Representa la máquina a ese indio del nuevo mundo? ¿Es el mundo virtual un escenario a conquistar?

Son aún escasos los estudios sobre lo virtual en Perú. Esto ha sido más una preocupación de comunicadores sociales que de antropólogos y sociólogos. El nuevo escenario ha generado una división social del trabajo intelectual, similar a la que había al interior de las ciencias sociales a mediados del siglo veinte (sociólogos para los estudios urbanos, antropólogos para los estudios rurales).

Descubrimiento de un nuevo mundo

En lo virtual no hay ciudades letradas. Las personas que ingresan, por ejemplo, a las ciudades digitales en Second Life 'hablan' escribiendo. Las palabras y gestos se muestran a través de las pantallas. ¿Están hablando o escribiendo? ¿Qué nuevo lenguaje se gesta a diario en las redes?

¿Son más reales las redes de amigos del barrio o las redes que uno establece a través del Facebook? Desde el inicio hemos tenido voces de alerta sobre los posibles peligros referidos a la enajenación de los adolescentes y niños con respecto a la inmersión en el campo virtual. Hemos escuchado también sobre posibles efectos psicológicos y no son pocos los repetitivos reportajes televisivos que advierten a los padres de familia sobre las actividades de los niños frente a los monitores de las computadoras.

Detrás del peligro existe un discurso también sobre lo desconocido que no es tan lejano al discurso sobre el nuevo continente en el siglo dieciséis. En ambos casos hay una motivación de control y normalización sobre este territorio desconocido por los adultos. En ese proceso, ese otro aparece como el viejo buen salvaje, niños y adolescentes inocentes pero que se pueden volver impuros y a los que hay que cuidar.

Este escenario puede encontrarse en las cabinas públicas en las capitales de departamento, en los telecentros rurales en Huaral y Huancavelica. Alumnos enfrentados a profesores que han quedado desfasados con tareas repetitivas y poco creativas; padres de familia que se rinden frente a la capacidad comunicativa de sus hijos, quienes se han vuelto los nodos dentro de las redes familiares con aquellos que se han ido. Mientras desde el lado del poder central se trata de imponer un discurso y una práctica ideal de las nuevas tecnologías, desde la periferia se les ha incorporado y hecho suyas. Como con la evangelización colonial, son los subalternos (los adolescentes, los jóvenes) quienes han subvertido el discurso del poder haciendo suyo aquello que provino de fuera.

Estamos, por lo tanto, frente a uno de esos momentos fundacionales. No ha sido la conquista de Marte, como escribía Ray Bradbury, sino más bien un viaje hacia el interior (¿o exterior?) el que ha abierto nuevas preguntas, cuyas respuestas quizá no sean necesariamente optimistas. En todo caso, sí estamos de acuerdo con que se trata de un proceso profundo que está revolucionando las propias formas de conocer (y por lo tanto, de estar, de habitar) el mundo, como en su momento las revolucionó la conquista de América.

¿HOMO DIGITALIS?

Úrsula Freundt-Thurne

La generación actual se mueve con rapidez y en diferentes dimensiones al mismo tiempo. Vive sin certezas, se enfrenta al cambio constante y está llena de interrogantes. En este “mundo desbocado” flota como pez en el agua. ¿Qué podemos esperar de esta dinámica en el futuro? y, ¿Cómo motivamos a la generación Net a responsabilizarse por lo que busca y lo que encuentra?

Sería extremadamente sencillo ofrecerles la alternativa de ser humanos o ser digitales. El reto que tienen es justamente el de tener que vivir y sentir a partir de ambos espacios y desde ellos.

Ser humano y ser digital; ser humanamente digital y/o digitalmente humano. De eso se trata, y es a partir de ello que construyen y reconstruyen sus espacios vitales; que modulan la intensidad de sus sentimientos, que enfrentan las transformaciones de las relaciones sociales planteadas por los descubrimientos tecnológicos que no hacen sino seducirlos y hacerlos sentir cada vez más creadores, más paralizados, más libres, más piratas, más sobre informados, más inseguros, más activistas, más copropietarios de bienes ajenos, menos confiados, más innovadores, más fuertes y más frágiles al mismo tiempo.

Bautizados como los ‘nativos digitales’, como la Net-Gen (‘generación net’) o la D-Gen (‘generación digital’), estos jóvenes son parte de un equipo compuesto por un tipo de atletas con competencias y habilidades particulares. En la actualidad, vestir la camiseta de nativo digital autoriza al portador a jugar, simultáneamente, varios partidos en diversas posiciones. Son partidos con más de once jugadores, donde los hipervínculos y los enlaces les permiten estar aquí y allá; saltar de allá para acá sin abandonar la posición inicial. Se trata de una dinámica que les facilita descubrir(se) y sorprender(se) sin acercarse demasiado, así como impregnar de sentido su modo de ‘nombrar’ el mundo (Me gusta), de ‘conocer’ (*fresh*, qué éxito) y de ‘olvidar’ (ya fue ya).

Es una generación que utiliza pocas letras para definirse, que sabe retroceder y avanzar mientras todos se benefician; interactuar y compartir. De lo que se trata es de ser un inagotable prosumidor (productor y consumidor), un co-viewer, un copropietario de ideas y un arriesgado constructor de ilusiones tangibles e intangibles.

Y es que hoy más que certezas y signos de exclamación (!), los nativos digitales coleccionan, sin temor alguno, signos de interrogación (?). A diferencia de generaciones anteriores, que se movilizaban a partir de certezas, este grupo avanza gracias a las dudas.

El haber nacido después de 1980; el haberse convertido, gracias a su activa participación, en responsables de la circulación de contenidos mediáticos, los convierte en jinetes que deben controlar, también, las riendas de lo que el sociólogo británico Anthony Giddens llama “un mundo desbocado”. Es decir, un mundo en el que si bien, como señala el director del London School of Economics, nunca seremos capaces de ser amos de nuestra historia, “hay buenas y objetivas razones para pensar que vivimos un periodo crucial de transición”. Una etapa con “nuevas formas de riesgo e incertidumbres”, pero también plagado de nuevas y cada vez más creativas formas de establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos en el espacio y el tiempo.

El aquí y el ahora; el cambio de 'Fan' a ese nuevo tipo de relación que significa el 'Me gusta' de Facebook; la reproducción insaciable e incontenible de oportunidades digitales, nos conducen a lo que lúcidamente el psicólogo norteamericano Barry Schwartz denomina la "paradoja de la elección" (*Paradox of Choice*¹), que más allá de una sana libertad que facilita la elección, lo que produce es una angustiante parálisis producto del abanico de oportunidades, mientras nos recuerda lo difícil que resulta en este mundo de opciones, tomar decisiones y ser felices con ellas.

Y es que parafraseando a Schwartz, cuando existe una sola opción, si esta falla, la responsabilidad es del mundo, mientras que si son muchas las propuestas y es uno quien falla en la elección, el responsable es inevitablemente uno mismo.

Perfiles humanos, perfiles virtuales

Es justamente en ese océano de opciones, de mezclas y de matices incluso sin significado, que los nativos digitales deben jerarquizar, elegir con rapidez, descartar y ser felices con lo elegido.

Mientras el doctor Jesús Miguel Flores Vivar alude a MoJo (*'Mobile Journalism'*), al ReMo (*'reportero móvil'*), al hasta hace poco conocido 'bloguer influenciador' (hoy, *'Social Media Editor'*), y al *'Data Delivery Editor'*, antes 'periodista de precisión' o *'Desktop Journalist'*, Mario Tascón, ex director general de la compañía de Internet del Grupo Prisa, hace alusión a la convergencia tecnológica y a sus nuevos ecosistemas mediáticos. Aparecen así los 'arquitectos de la información', los 'especialistas en interactividad', los 'responsables de visibilidad', los 'integradores de contenidos de usuarios', los 'redactores de hipertextos', los 'desarrolladores de nuevas narrativas', entre muchos otros profesionales. Se trata de nuevos títulos para quehaceres que nacen del reto que se fundamenta en el ser curioso y versátil, y que se desarrollan inicial e incipientemente en las ruidosas habitaciones de muchos de nuestros hijos.

Todo parece indicar que nuestros próximos empleos rebalsarán los espacios tradicionales y que habrá que definirlos y buscarlos también en la web, espacio donde utilizarán nombres menos sofisticados aunque acompañados de números con sentido 'glocal' (global y local), tales como doctor 3.0, abogado 3.0, nutricionista 3.0, psicólogo 3.0 y, por qué no, detective 007.3.

No se trata, sin embargo, de un simple agregado numérico a los perfiles profesionales tradicionales. Es un cambio que afecta significativamente estilos de vida, maneras de interrelacionarnos y modos de sentir. Es decir, son alteraciones que redefinen conceptos fundamentales como confianza, amistad, identidad, privacidad, tradición, gratuidad, seguridad, familia, futuro y hasta sueños, por citar solo algunos.

"Algo ha cambiado en la esencia de nuestra experiencia cotidiana cuando puede vernos más conocida la imagen de Nelson Mandela que la cara de nuestro vecino de enfrente", planteaba Giddens.

Hoy, más que nunca, la calidad de la fuente es la variable que otorga, o no, credibilidad y confianza a los mensajes. La calidad de la información constituye la gran diferencia, la mayor exigencia de los usuarios, los nuevos generadores de contenidos.

Mientras tanto, y a pesar del tiempo transcurrido (2005 vs.1941), *El mundo es plano* (*The World is Flat*) de Thomas L. Friedman no necesariamente se enfrenta con *El mundo es ancho y ajeno*

¹ www.ted.com/talks/barry_schwartz_on_the_paradox_of_choice.html

de nuestro escritor Ciro Alegría. Son dos modos de visualizar, definir y repensar a sus habitantes; de asumir riesgos humanos y virtuales.

Como lo planteaba Schwartz, es una generación que enfrenta el diario dilema de tener que encarar el mundo cada mañana, para preguntarse qué tipo de persona es, pero, sobre todo, qué tipo de persona quiere ser.

Hoy, más que nunca, las crecientes fuentes de placer se convierten en fuentes de responsabilidad.

Es a ese nivel cuando la profesión y sus múltiples nomenclaturas no dejan de ser sino un detalle más de algo tan relevante como es el 'andamiaje' de cada profesión. Nos referimos a ese 'Ser' y ese modo de 'Ejercer' que marcan sustancialmente la diferencia.

Por ello, y según las más recientes tendencias universitarias², es necesario que la generación Net encuentre la motivación intrínseca para tomar en sus manos la responsabilidad de lo que busca y de lo que encuentra.

Ser humanamente virtual y virtualmente humano, al mismo tiempo, resulta una exquisita combinación que desmitifica Second Life, y nos permite disfrutar conscientemente de la primera, y tal vez única vida, que merezca humana y virtualmente vivirse.

² Tendencias Universitarias. Infonomía. Universia, 2009.

JUGAR A SER OTRO: VIDEOJUEGOS, REDES SOCIALES Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD

Eduardo Marisca

Hoy el mundo virtual es real. No es físico pero es real. Y es una oportunidad, a veces peligrosa, de jugar a ser quien no podemos ser en el mundo de carne y hueso. Se trata de una transformación cultural inevitable, que hay que conocer antes de juzgar.

Tuve mi primer Nintendo cuando tenía 5 años. El primero, el cuadradito, que venía con el primer juego de Mario Bros acompañado del popular 'mata patos'. Es curioso pensar en la manera cómo, en ese entonces, yo jugaba el juego tanto como el juego me jugaba a mí: cuando Mario saltaba, yo saltaba. Cuando Mario avanzaba hacia la derecha, yo me inclinaba con él. Mi movimiento en el mundo físico replicaba mi movimiento en el mundo real, de una manera muy parecida a como hoy día jugaríamos con el Wii de la misma Nintendo, muchas generaciones después.

En el ámbito de los videojuegos se usa el término 'avatar' para describir el personaje que uno controla en la pantalla. Es un término que hoy, además, está muy de moda, gracias a la película de James Cameron del mismo nombre. Sin embargo, la relación que construimos con nuestro avatar no ha sido explorada en toda su complejidad: desde la palabra misma, 'avatar' en el antiguo sánscrito describía la manifestación o encarnación a través de la cual una deidad se hacía presente en nuestro mundo. Miles de años después, hablamos de avatares en un sentido sumamente similar, para describir aquellas 'encarnaciones' en las que nos introducimos para hacernos presentes en otros mundos, esta vez mundos virtuales que existen en espacios que no son propiamente espacios.

Se suele hacer una distinción simple, cuando hablamos de nuestra conducta en el mundo digital, entre el 'mundo real' y el 'mundo virtual', que me parece engañosa. Esta distinción implica, de entrada, que el mundo virtual no es real, que es tan solo una fantasía y que debemos entenderla como tal. Aunque esto revela mucho de la actitud temprana que socialmente hemos construido hacia estas prácticas, no refleja lo que ha venido a ocurrir en la práctica, cuando para bien o para mal nuestras vidas en el mundo virtual se retroalimentan continuamente con nuestras vidas en el mundo físico. Esto es claro en el mundo de los videojuegos, por ejemplo, cuando observamos a un niño (o a cualquier persona, en realidad) jugar un juego: la frustración que siente cuando pierde no es 'virtualmente' frustrante, como tampoco lo es su satisfacción al ganar el juego. Son emociones y conexiones efectivamente reales, y mis neurotransmisores están efectivamente comunicando estas sensaciones. Soy yo el que pierde, soy yo el que gana, soy yo el que se introduce en un mundo paralelo.

Aun así, ese mundo no es este mundo. Ese mundo se acaba cuando apago el juego, ese mundo no tiene repercusiones en la misma escala que este mundo. El hecho de que los mundos virtuales sean reales no quiere decir que sean reales en el mismo sentido que nuestro mundo físico. Eso quiere decir que no estoy obligado a actuar bajo las mismas reglas: tengo la posibilidad, en cambio, de darme ciertas libertades que normalmente no puedo. La saga de juegos Grand Theft Auto, por ejemplo, me pone en el lugar de un criminal que va construyendo su carrera dentro de diferentes ramas del crimen organizado. Durante semanas me dedicaré a cometer todo tipo de crímenes conocidos por el hombre, siendo recompensado por el juego por

mi eficiencia para salirme de lo moralmente aceptable. El juego me brinda una oportunidad que no puedo fácilmente permitirme en el 'mundo real': ¿Cómo es vivir la vida de un criminal? ¿Cómo se vive una vida cuando se vive al margen de la ley? Es el tipo de cosas que, felizmente, no tenemos oportunidad de ensayar en nuestra vida cotidiana. Pero los mundos virtuales nos brindan el laboratorio perfecto para preguntarnos estas cosas, y además, para jugar a interpretar estos roles. La palabra '*play*' en inglés recoge bien esta doble interpretación: no solamente jugamos (*play*) un juego, sino que también representamos (*play*) un papel, nos introducimos en un personaje.

Es también algo que no hacemos solos, ni aisladamente: contrariamente a lo que se suele creer, los videojuegos son una actividad profundamente social. En primer lugar, porque en torno a la actividad del juego tejemos redes sociales: hablamos sobre juegos, compartimos intereses, ideas, estrategias, y demás. Pero también, crecientemente, jugar es un acto social: desde el juego causal que vemos en los comerciales del Wii, llenos de gente sonriente y feliz, hasta el juego continuo y constante de quienes participan de mundos como el de World of Warcraft, o Second Life. En ellos, todo el sentido del juego está construido en torno a la socialización.

World of Warcraft, por ejemplo, nos introduce en un mundo demasiado grande como para explorarlo o vencerlo por nosotros mismos: su complejidad introduce casi naturalmente la necesidad de la colaboración, de que los personajes formen alianzas y se unan a gremios con los cuales puedan planificar estrategias y actividades de mayor alcance. Esto convierte el espacio del juego en un espacio de experimentación social: de la misma manera como el juego me obliga a formular estrategias para vencerlo (y refinarlas según su eficiencia), la dinámica social me obliga a formular estrategias para integrarme con el grupo. Al enfrentarme a un grupo de avatares controlados por otras personas, igual que el mío, me enfrento en la práctica a un conjunto muy real de repercusiones sociales: si no consigo inspirar confianza en los miembros de mi gremio no podré jugar bien el juego. El aprendizaje de la socialización y de la participación de comunidades se vuelve un componente fundamental para el aprendizaje del juego.

A medida que los videojuegos han pasado de ser una actividad que importaba a pocos, a ser un fenómeno totalmente masivo, empezamos a ver que estos procesos se vuelven mucho más comunes. Nuestra relación con nuestros avatares nos está enseñando lo que significa jugar a ser otro: a construir un yo alternativo, diferente, que puede hacer cosas que nosotros no. A través de este otro yo podemos experimentar de diferentes maneras, tanto social como moralmente, para evaluar cómo es que nosotros mismos y los demás reaccionan a nuestras acciones. Pero se trata también de un espacio medianamente seguro donde podemos jugar con los límites de esta manera, sin comprometer nuestras identidades en el mundo físico.

Ocurre algo similar en otro contexto sumamente masivo: las redes sociales en Internet, como Facebook, YouTube, Hi5, Twitter, etcétera. En ellas también construimos representaciones virtuales de nosotros mismos, que actualizamos constantemente con todo lo que hacemos en el día a día, bajo el supuesto de que a alguien le importa. Inevitablemente empezamos a evaluar nuestra propia efectividad: ciertas cosas reciben de nuestra red social más comentarios, más reacciones, tienen un mayor impacto. De modo que nuestras vidas en redes sociales muchas veces terminan fluyendo naturalmente hacia las reacciones de nuestras audiencias, pues terminamos construyendo nuestras identidades virtuales procurando obtener las mejores reacciones de la audiencia que nos está siguiendo.

Estos nuevos escenarios nos brindan una posibilidad antes solo reservada a algunos famosos. Pero ahora cualquiera puede tener microaudiencias de cien, trescientas o quinientas personas, un público cautivo dispuesto a escucharnos. Para muchos jóvenes (y no solo jóvenes), esta es también una posibilidad de experimentación social, en muchos casos directamente vinculada a la relación con su propio cuerpo. No es raro encontrar en cualquier red social perfiles de jóvenes

mostrando de maneras sumamente (e incluso perturbadoramente) sugerentes su propio cuerpo: mujeres con poca ropa y en poses altamente sexuales, hombres mostrando el torso y los brazos para lucir su musculatura. Los 'fotologs', bitácoras continuas construidas a partir de fotos, están llenas de este tipo de juegos con el cuerpo, donde las personas pueden empujar los límites y expresarse de maneras que el mundo físico no les permite, y ver hasta dónde pueden llegar antes de empezar a recibir reacciones negativas o demasiado subidas de tono.

Creo que es ingenuo pensar desde el principio que todo esto refleja problemas o patologías. Visto desde todo lo que conocemos y desde lo que estamos culturalmente acostumbrados, claro, esto resulta preocupante. Pero estas nuevas relaciones digitales están empezando a cobrar centralidad cultural y a presentarse en toda su complejidad. El hecho de que James Cameron haya hecho de *Avatar*, la película más taquillera de la historia, es testimonio de que hay un lugar en nuestra cultura para empezar a elaborar el significado de estas relaciones y estos procesos de experimentación. En *Avatar* encontramos claramente la idea de jugar a ser otro, en la manera como el personaje principal, quien en el mundo físico se encuentra atado a una silla de ruedas, puede construir una nueva identidad en el mundo virtual a través de su avatar. Incluso, podemos ver el modo cómo estas relaciones con los alter egos que construimos transforman nuestro sentido del yo en el mundo físico, de maneras que no entendemos aún completamente. Hay elementos adictivos y escapistas de por medio, hay problemas de aislamiento y sí, toda una serie de dimensiones que debemos tener en consideración, y que nos muestran que en esta transformación virtual de la identidad no todo es mágico y maravilloso. Lo importante es que sepamos agotar la complejidad de este cambio, para no correr el riesgo de juzgar apresurada e ingenuamente lo que está siendo una transformación cultural significativa para nuestras nuevas generaciones.

EN INTERNET SOMOS MÁS QUE CONSUMIDORES

Eduardo Villanueva

Ante la televisión somos solo consumidores. Ante la Internet no. En la Internet, aún no se controlan los contenidos ni se limita la capacidad de los ciudadanos de ser algo más que consumidores. Pero cuidado: a la industria cultural le conviene criticar a esta red abierta y defender un *statu quo* provechoso para ellos. Le conviene confundir las nuevas prácticas culturales, con las mafias que medran cualquier contenido, para censurar a ambas. Internet no es buen negocio para ellas. Y es una buena oportunidad para nosotros demostrar que somos más que consumidores.

No siempre somos conscientes de la complejidad de nuestras vidas, hasta que las complicaciones estallan en nuestras manos y nos hieren. Aquel accidentado en un auto que toma conciencia de la necesidad de regulación del transporte, o la persona que de pronto descubre que un préstamo bancario puede ser un proceso de complejidad bizantina y duración bíblica, son ejemplos comunes. La vida cotidiana tiene tantos niveles de decisión, tantos planos de interacción, que la única manera de vivirla en el día a día es ignorar siquiera en parte esta complejidad y asumir que las cosas funcionan bien.

Esto es lo que hemos hecho respecto de la Internet y de nuestros derechos como ciudadanos y consumidores que usamos, que vivimos, en la Internet. Acostumbrados como estamos a un paraíso del consumo, del intercambio y de la privacidad, no hemos visto como poco a poco aparecen amenazas a esa libertad.

Basta contemplar el panorama: desde la década de 1990, cuando en los Estados Unidos se proclamó la DMCA, o "Ley del Copyright" digital del milenio, que crea un entorno altamente represivo a cualquier intento de circular contenidos protegidos por derechos patrimoniales de autor, y que incluso prohíbe la discusión de técnicas que permitan quebrar la protección técnica que dichos contenidos reciben; hasta hace unas semanas, cuando en el Reino Unido se proclamó, en un procedimiento parlamentario de poco debate y medio oculto por la campaña electoral, la Ley de la Economía Digital, que entre otras provisiones castiga a quienes usan las redes de intercambio de archivos para acceder a materiales protegidos con la pérdida temporal del acceso a la Internet.

El punto más importante no es el *copyright*, sino la concepción de la Internet. Nacida en un entorno académico, en el cual lo más natural es compartir y difundir las ideas y las obras intelectuales, la Internet fue diseñada como una red neutral: los distintos tipos de contenidos no son realmente fáciles de detectar, ni son fáciles de acelerar o ralentizar. Un correo electrónico carente de urgencia recibe el mismo trato que un video de alta definición.

Esta neutralidad ha permitido varias cosas: que la expansión de la Internet sea simple y masiva, dado que es técnicamente una red de relativa facilidad de implementación; que todo tipo de contenido pueda circular por la red, puesto que no hay mecanismos para discernir qué entra o qué sale. Claro está, esto tiene varios problemas, como la abundancia de contenidos ilegales, como el abuso de menores o el tráfico de mensajes entre grupos terroristas o criminales. Pero el costo de una red abierta es la posibilidad de trasgresiones; justo como ocurre en una sociedad abierta.

El grueso del tráfico de la Internet es entretenimiento legal, más allá de nuestras preferencias o gustos. La generosa presencia de la red en todo el mundo, desde los rincones más recónditos hasta las pantallas de los *smartphones* más avanzados en las ciudades más cosmopolitas, es un reflejo de este diseño neutral y abierto. La Internet ha penetrado en la sociedad hasta el punto que se ha engranado en lo cotidiano, en lo crítico, en la vida misma en todas sus formas.

La Internet es pues esencialmente indispensable: como fuente de entretenimiento, de consumo, pero también de información para la acción social, pública y política; para el ejercicio de nuestra creatividad y para la adquisición de nuevas ideas. Por eso, varios países han planteado que el acceso irrestricto a la Internet es un derecho.

Esto no quiere decir que es un derecho de la escala de la educación pública o del agua, que deben ser provistos por el Estado; pero sí que es un derecho en el gran, importantísimo sentido, de que no se nos puede negar el acceso salvo razones muy precisas. Para ser ciudadano en los tiempos actuales, ser consumidor, ser actor en la vida social es necesario usar la Internet.

Si aceptamos esta premisa, todo lo demás comienza cobrar otro sentido. Si la Internet es un espacio de ejercicio de la libertad, entonces no protegerla de cualquier intento de desbaratarla, de debilitarla, de negar su esencia como espacio de libertad, no es solo un error, sino un atentado contra nuestras posibilidades de ejercer la libertad

Este atentado es, en realidad, el deseo de las industrias culturales y, en menor medida, de las industrias de telecomunicaciones. Para las industrias culturales, la Internet es un enemigo, puesto que la innovación, la neutralidad de la red y el acceso generalizado sin restricciones a contenidos destruye sus modelos de negocios. Si bien el argumento que se usa en estos casos es el de los derechos de autor, es claro que hay otros elementos detrás de la argumentación contra la Internet mucho más significativos: no importa cuánta información se coloque sobre la precariedad de los argumentos de las industrias, o sobre la inexistencia de perjuicios económicos significativos para los creadores intelectuales, como en la música, las industrias siguen argumentando que los empleos y los beneficios están en riesgo, y que los consumidores deben respetar los derechos de los creadores.

Lo que se pierde de vista es que la Internet ha creado dos fenómenos nuevos: por un lado, ha traído abajo el modelo económico de las industrias, como el caso de la música lo demuestra cotidianamente; es imposible pensar que el consumo de música regrese a los niveles y formas previas a la masificación del intercambio de archivos y, en general, que los sellos discográficos controlen el negocio como lo hacían antes. Nuevos actores, desde sitios como Facebook o MySpace hasta empresas como Apple con la iTunes Store, han cambiado por completo el negocio. Entonces, la defensa del modelo es la defensa de intereses comerciales, no de los creadores.

El otro fenómeno es la expansión de la creatividad cultural. La Internet ha permitido que la separación tradicional, clara, entre consumidores y creadores se difumine. No es que todos seamos creadores, pero todos tenemos la oportunidad de jugar con herramientas creativas. Este juego existe gracias a la posibilidad de manipular contenidos, desde fotos hasta videos, disponibles por la Internet, y difundirlos de manera amplia, también gracias a la Internet. En el modelo de las industrias culturales, la clave del negocio reside en el oligopolio de la creatividad; con la Internet, existe una expansión de la creatividad, vaga y tenuemente definida. Esto es socialmente bueno y culturalmente renovador. Pero no es buen negocio.

Esto no niega problemas serios, como la piratería, que es la compra y venta de obras intelectuales con claros fines de lucro por organizaciones criminales. La piratería no es lo mismo que el intercambio de archivos, la cultura del *remix* y el uso de contenidos para fines académicos, personales o no comerciales. La piratería es un delito; moralmente, también es un

delito tratar de vendernos que bajar una canción o editar un video y subirlo a YouTube es piratería. El peor favor que se hacen las industrias culturales es mezclar los usos de buena fe, resultado de las nuevas prácticas culturales nacidas de la Internet, con las mafias que medran con las películas de Hollywood. Pero no es de extrañarse, puesto que en realidad lo que defienden es un *statu quo* completamente favorable a ellos, completamente estático y completamente insostenible.

Por eso, porque necesitamos defender nuestro derecho a consumir, a crear sonseras, a acceder a todo y a nada, y a ejercer nuestra libertad sin angustias ni cortapisas, es que es necesario defender a la Internet. La propuesta de discutir nuestros derechos digitales busca participar de un diálogo global tanto como prepararnos para amenazas que están por llegar, en la forma de tratados muy agresivos, redefiniciones groseras en favor de la industria, y presiones para convertir la Internet en una nueva televisión, donde los dueños de la infraestructura controlen los contenidos y nos quiten la capacidad de ser algo más que consumidores.

Este es un debate de ideas, que busca plantear principios y no vivir amarrado por tratados y normas creadas bajo la égida del interés de las industrias y no de los ciudadanos.

¿PUEDE UNA COMPUTADORA SER UN INSTRUMENTO MUSICAL?

Jaime Oliver

La tecnología del sonido ha cambiado radicalmente la forma en la que entendemos, producimos y consumimos música y sonido. Hoy en día, la gran mayoría de lo que llamamos tecnología musical se realiza con computadoras, máquinas capaces de realizar millones de operaciones por segundo y que, sin embargo, son incapaces de realizar cierto tipo de operaciones triviales para un ser humano. Las computadoras ofrecen inmensas opciones de creación y manipulación sonora, pero nuestra habilidad para controlar procesos complejos es un campo de investigación que se va consolidando gradualmente. A continuación, el análisis de un compositor peruano que se encuentra desarrollando diversas investigaciones e instrumentos en la Universidad de California, San Diego, para demostrar por qué una computadora sí puede ser un instrumento musical.

Hablar de música por computadora en Latinoamérica, y en particular en Perú, es inusual. Son pocos los espacios de investigación y creación en nuestra región y, por ello, existe una gran diáspora de artistas e investigadores que hemos sido 'exiliados' en búsqueda de espacios. Cabe resaltar que el caso del Perú es particularmente pobre, pues en Brasil, Argentina, Chile, Colombia, México, Costa Rica y algunos otros países, existen interesantes centros de investigación, no solo en esta rama, sino en tantas otras. El discurso de desarrollo que hoy practican los políticos peruanos seguirá siendo una ilusión hasta que empecemos a tomarnos en serio la actividad de educar e investigar, como ya sucede en los países antes mencionados. Pero no nos desviemos.

He decidido escribir un artículo que no sea completamente técnico y teórico, pero que tampoco sea una breve reseña más de los nombres y términos usuales. Para quien nada sabe de esto, espero sea una introducción que represente un reto y le provoque curiosidad. Para el iniciado, espero que en alguna medida represente nuevos puntos de vista y direcciones de investigación.

Preludio histórico

El nacimiento de la música electrónica es usualmente asociado al nacimiento de la música 'concreta' en Francia y de la música 'electrónica' en Alemania. A estos estudios pioneros siguieron otros en diversos países europeos, norteamericanos y en Japón. En paralelo al desarrollo de estos centros, existía en los años sesenta, en los Laboratorios Bell en los Estados Unidos, un centro de investigación para música por computadora que suele pasar desapercibido en la gran mayoría de recuentos históricos. Este centro era dirigido por el legendario Max Mathews y su colaborador F. Richard Moore, quienes investigaban cómo generar sonido con una computadora. Las computadoras de ese centro, las más avanzadas del momento, eran del tamaño de grandes cuartos y necesitaban de sistemas de regulación de temperatura. Mathews escribe en 1963 un artículo para la revista *Science* llamado "La computadora como instrumento musical". En este artículo propone: ¿Por qué no usar una computadora para controlar la creación y transformación del sonido?

Las computadoras de ese entonces eran sumamente lentas. Según cuenta Moore, pasaban horas y días entre el momento en el que ejecutaban los programas y el momento en el que

podían oír los resultados. Desesperados ante esta inmensa demora, decidieron en la década del setenta, hacer uno de los primeros sistemas denominados híbridos —mitad digital, mitad analógico— llamado ‘GROOVE’. Este sistema consistía en interfaces (por ejemplo, un joystick 3D) que registraban mediante el uso de sensores los gestos de los ejecutantes. La computadora registraba estos voltajes y le permitía al ‘luthier-compositor-programador’ asignarlos a parámetros para el control de sonido de diversos sintetizadores analógicos. De esta manera, la computadora actuaba como mediadora entre los gestos del ejecutante y el sonido que estos producían, colocándolo en el centro de un proceso de retroalimentación. De esta manera, nació la primera aplicación que convertía a la computadora en instrumento musical.

Con la invención del chip de silicón y el microprocesador en los años ochenta, las computadoras incrementaron exponencialmente su capacidad de procesamiento a la vez que redujeron su tamaño al de un electrodoméstico, dando paso a la era de la computadora personal. Gradualmente, la computadora adquirió la capacidad de producir sonido en tiempo real¹ en una resolución suficiente para que un ser humano lo percibiese como continuo. A partir de ese momento, la computadora absorbió gradualmente todas las técnicas de grabación, transformación y síntesis de sonido que ofrecían los medios analógicos. Más aún, el paso al medio digital permitía representar el sonido numéricamente y, por lo tanto, innumerables transformaciones matemáticas se hacían aplicables, dando paso a técnicas y sonidos específicos al medio digital. Así, la computadora revelaba su verdadera esencia: la de ser un medio aglutinante y sumamente adaptable; capaz de convertirse de un procesador de texto a una grabadora de sonido a un oscilador, o todos al mismo tiempo, al presionar un botón.

Desde los primeros esfuerzos de Mathews en los años sesenta hasta el momento, se han creado innumerables programas que no solo nos permiten grabar, generar y transformar sonidos, sino que además nos permiten conexiones con otras partes de la computadora y de esta manera nace la interfaz. La interfaz no es más que un punto de interconexión entre dos sistemas complejos que gobierna los términos de interacción entre ellos. Las interfaces más comunes son los teclados y los ratones como sistema de ingreso de información combinados con una pantalla como sistema de retroalimentación.

Ya en el año 1948, Norbert Wiener proponía el término ‘cibernética’ para englobar la teoría del control o teoría de los mensajes. Esta teoría investiga la forma en la que un humano se comunica con una máquina, una máquina con un humano y una máquina con otra máquina. Una de las ideas principales de Wiener era la de colocar a una persona en el centro de un proceso de retroalimentación, en el que sus acciones tenían un efecto perceptible inmediato. De esta manera el humano quedaba inmerso en un bucle o *loop* en el que sus acciones eran ingresadas mediante una interfaz y representadas visualmente en una pantalla, auditivamente en un parlante o en alguna combinación.

La interfaz que dominó la música en occidente fue el teclado, no de letras, sino bajo la metáfora de un piano. Sin embargo, esta interfaz traía consigo un tremendo bagaje. Por un lado, el piano, el instrumento occidental dominante desde el siglo dieciocho en adelante, transfirió y perpetró la lógica de la tonalidad y el sistema temperado como mecanismos de escala en el medio digital; y por otro, su representación como interfase digital redujo las posibilidades de interacción a una

¹ El tiempo real es un maravilloso término computacional que significa que la computadora recibe, procesa y produce datos en una cantidad de tiempo inferior al que un humano pueda percibir como retraso. Por ejemplo, un uso adecuado sería decir que ‘las teclas que uno presiona son representadas en tiempo real en la pantalla...’

sucesión de botones. De esta manera, se instauró la lógica discreta del botón, que no podía ser sino una pobre representación de cualquier acción humana.

Esta lógica discreta contrastaba la riqueza de lenguaje que la música electrónica había adquirido a lo largo de la segunda mitad del siglo veinte: la habilidad de realizar manipulaciones muy detalladas del sonido de forma continua, resistiendo la lógica discreta de la escala y el botón.

A pesar de eso, el inmenso éxito comercial de la metáfora del piano, que había sido creada bajo las restricciones tecnológicas de ese momento, impidió, y hasta cierto punto sigue impidiendo, el cambio. El protocolo MIDI, que permitía la conexión de cualquier teclado con cualquier computadora, fue subvertido por, entre otros, un holandés llamado Michel Waisvisz que inventó en 1984 el instrumento llamado '*The Hands*' o 'Las Manos'. Sus obras y ejecuciones son, en mi opinión, las más convincentes que haya visto.

Música

Antes de cualquier tecnología para grabar el sonido, el único acceso a música era a través de su ejecución en vivo. En ese contexto y como Adorno notara en su *Sociología de la música*, el discurso occidental musical proponía un proceso en el que el genio compositor codificaba la música en una partitura, la cual un ejecutante interpretaba tan fielmente como pudiera para que una audiencia pudieran intentar aprehenderla. Ello implicaba no solo que el acceso a la música era restringido, sino que por ese mismo motivo la música que ha llegado hasta hoy anotada en partituras corresponde no solo a un periodo histórico, sino a condiciones socioeconómicas muy concretas: desde el renacimiento hasta el período romántico en Europa por lo menos.

Las tecnologías y técnicas para la síntesis, grabación y transformación de sonidos, inventadas sin fines artísticos particulares, fueron apropiadas por la comunidad musical y transformaron radicalmente la agenda de investigación y creación. La música se abrió a nuevos timbres, texturas, posibilidades de articulación, etcétera, por lo que la música electrónica desarrolló un lenguaje y estética propios. Inicialmente construida fijando sonidos en soportes (vinilos, cinta magnética, memoria digital), el compositor adquirió la posibilidad de oír las versiones finales de sus obras sin la necesidad de ejecutantes. En este sentido, el trabajo del compositor se asemejaba más al de un artista visual. A esta práctica nos referiremos como 'música electrónica fija'.

La música electrónica fija es compuesta y realizada en un momento previo a su difusión. Esta dislocación temporal ofrece la oportunidad de elegir cuidadosamente los materiales sonoros y sus transformaciones. Ya que no es necesario obtener resultados inmediatos, la capacidad de procesamiento es en cierto sentido ilimitada. Así, la música electrónica se convirtió en la idealización del proceso compositivo donde el compositor podía prescindir del ejecutante y 'transmitir' directamente al oyente, cambiando ejecuciones inexactas por el sonido mismo y escapando de los límites de lo que es físicamente posible.

La 'música electrónica en vivo', (*live computer music* o *live electronics*, en inglés) es el grupo de prácticas que se concentran en la ejecución de música electrónica en concierto. Esta práctica también involucra un proceso de composición y programación previo al momento de su ejecución; incluyendo un cuidadoso planeamiento y ensayo, pero la obra es realizada en el momento de su ejecución. En la música electrónica en vivo, los sonidos son producidos en presencia de la audiencia, que puede ver los gestos que los generan. El ejecutante de la computadora logra ser flexible y adaptarse a las condiciones de la ejecución, lo que le permite tocar con otros instrumentistas.

Mientras que en el mundo acústico, la música solo puede existir tras su ejecución en vivo, la música por computadora existe en el continuo entre su fijación o grabación y la ejecución en tiempo real o en vivo; entre sonidos y estructuras sonoras ideales hechos con recursos computacionales ilimitados y el poder de la ejecución en vivo como práctica cultural.

Instrumentos musicales basados en computadoras

Los instrumentos musicales basados en computadoras usan sensores para medir gestos humanos y aplicarlos al control de la síntesis y procesamiento del sonido.

Los instrumentos acústicos son diseñados de acuerdo con el sonido que producen (tubos, cuerdas, cajas de resonancia, etcétera) y para acomodar a nuestro cuerpo (bocas, manos, etcétera); es decir, reflejan tanto el sonido que producen como nuestra anatomía. Los instrumentos basados en computadora no necesitan acomodar el aparato productor del sonido, pues este es producido digitalmente, pero sí necesitan amoldarse a nuestro cuerpo y, por lo tanto, reflejarlos. Las interfaces suelen ser llamadas controladores. Más importante aún, cualquier instrumento contiene una teoría de la música desde el diseño. El teclado es el ejemplo más claro, pues desde su concepción inicial, no es posible tocar por ejemplo una transición continua entre sus frecuencias.

En la música electrónica fija, la acción performática consiste en apretar un botón que inicia la reproducción de la obra. ¿Podemos llamar a este botón un instrumento? ¿A esta acción una ejecución? Mucha de la riqueza de la música como arte yace en la relación entre gesto y resultado sonoro. Los instrumentos musicales basados en computadoras, al igual que la música electrónica en general, yacen en el continuo entre lo fijo (el botón) y lo variable.

Como mencioné previamente, la metáfora del teclado del piano como una sucesión de botones ha invadido el diseño de nuevos controladores. Pero, ¿de qué otra postura podríamos adoptar? La respuesta es control continuo.

El mundo, el sonido y los gestos son continuos en el tiempo y el espacio. Aun el golpe del martillo en una cuerda de piano es el resultado de un movimiento continuo. Las teorías de corporalidad o *embodiment* en ciencias cognitivas, ligadas a Gibson, Nöe, Rowlands y Varela, entre otros, proponen que la percepción está íntimamente ligada a la acción. En lugar de usar el modelo cognitivo tradicional en el que la mente se encarga de procesar estímulos que llegan en bruto, como si las personas fuésemos una computadora, sugieren que percibimos en constante retroalimentación con nuestras acciones. Es decir, que el proceso perceptivo no es uno de recepción pasiva sino un activo proceso de exploración e interacción con nuestro entorno.

Cuando un violinista ejecuta una nota existe un delicado equilibrio entre movimiento y audición; sus gestos y percepciones están interconectados. No hay botones. En el acto de la ejecución, los músicos equilibran constantemente su expectativa del sonido con el sonido mismo. Este balance solo puede adquirirse con la práctica que no es más que una larga historia de interacción en la que el ejecutante se afina o acomoda a su instrumento. Las audiencias de los conciertos comparten estas expectativas que los conectan con la ejecución; estas expectativas se deben a la similitud de nuestros cuerpos y al conocimiento que compartimos sobre cómo funciona nuestro entorno físico y cultural, y dependen, a su vez, de la naturaleza continua del sonido y el movimiento.

Por estos motivos, los nuevos instrumentos deben buscar formas de control continuo que no solo permitan al ejecutante obtener un control preciso sobre el sonido que producen, sino que involucren a la audiencia en el proceso de creación de sonido y música. La computadora debe

desaparecer cómo presencia en escena y dejar a la audiencia con la experiencia de una ejecución musical, sobre todo en tiempos en los que la tecnología ha sido incorporada en nuestra vida cotidiana hasta en los lugares más insospechados, convirtiéndose en una suerte de segunda naturaleza.

Práctica

Usted podría en este momento criticar el exceso de teoría sin ejemplos concretos y por lo tanto me veo en la obligación de presentar mi propio trabajo. En los últimos años, decidí diseñar instrumentos que me permitiesen componer y ejecutar en vivo obras para computadora que venía imaginando por buen tiempo. De esta manera llegué a crear un primer instrumento llamado 'tambor silencioso' o '*Silent Drum*', en inglés.

El tambor silencioso es un tambor con una membrana elástica que se adapta a la forma de la mano que la presiona. Cómo no ofrece resistencia, no produce sonido. Esta membrana es captada por una cámara de video de alta resolución, cuya imagen es analizada por la computadora. La información obtenida de este análisis es utilizada para controlar procesos de creación y transformación sonora. En 2009, el tambor silencioso recibió el primer premio el Concurso Guthman del Centro de Tecnología Musical de la Universidad Georgia Tech (GTCMT) y ha sido ejecutado en diversos festivales y conferencias internacionales. El instrumento es de código abierto y gradualmente se está reproduciendo en otros lugares. Para más información puede visitar www.jaimeoliver.pe/silent-drum.

El segundo instrumento en este proyecto es el 'MANO controlador'. Este consiste en una superficie rectangular negra que es capturada cenitalmente por una cámara de video de alta resolución. La computadora analiza la imagen en búsqueda de formas que puedan ser manos, extrayendo de estas los parámetros más relevantes para controlar y generar sonidos. El MANO controlador será presentado en la Conferencia Internacional de Música por Computadora 2010 en Nueva York junto con el estreno de la obra *Silent Construction 2*. Para obtener más información sobre este instrumento puede visitar www.jaimeoliver.pe/mano.

Estos instrumentos son instancias de una nueva 'instrumentación' en música por computadora. Mi investigación busca ofrecer un marco teórico para el diseño de nuevos instrumentos, mientras que mis instrumentos buscan ser instancias de lo que las investigaciones teóricas revelan. Al hacer ambos, logro una especie de aproximación dialéctica al problema, en la que los ejes teóricos y prácticos se informan y guían mutuamente. Mi argumento principal es que las prácticas de ejecución en vivo de música por computadora están gestando la creación de nuevos instrumentos que se adapten por un lado, a nuestros cuerpos y su capacidad de acción y percepción y, por el otro, al lenguaje y estética desarrollados en aproximadamente 62 años de música electrónica.

Lo mejor está por venir.

¡VIVA MI BICI!

Ramiro Escobar

Andar sobre dos ruedas, disfrutar del paisaje, reencontrarse con la ciudad y acaso con nuestro propio cuerpo. Pedalear. La humilde bicicleta —tal como la conocemos— comenzó a rodar por el mundo casi en paralelo con la Revolución Industrial. Ahora, es esta sencilla máquina, la que con modestia y coraje, lucha para liberarnos de algunos desvarios tecnológicos que vienen calentado el planeta más allá de lo soportable. Aquí, un grito en defensa de ella, de las ciudades, de nosotros mismos.

“El primer pedaleo constituye la adquisición de una nueva autonomía, es la escapada, la libertad palpable, el movimiento en la punta de los dedos del pie, cuando la máquina responde al deseo del cuerpo e incluso casi se le adelanta...”.

Marc Augé. *Elogio de la bicicleta*

Esa tarde tranquila de verano setentero, lo había intentado muchas veces, a punta de caerme sin remedio, sumido en la envidia de ver cómo ‘mis mayores’ podían sostenerse, mágicamente, sobre dos ruedas y casi navegar sobre las pistas, con una sonrisa de no sé qué felicidad natural en el rostro. Yo no podía. Algo en mis frágiles piernecillas me impedía dar esa suerte de salto dialéctico, esa voltereta hacia tamaño equilibrio vital.

Todavía pasaron varias tardes de epopeyas infructuosas, pero en medio de ellas también fue rodando en mí una curiosidad por los orígenes de este aparatito tan simple, tan útil, tan cariñoso quizás. La legendaria bici, luego me daría cuenta, acompañó y acompaña a la gente en la ciudad, en el campo, en medio de guerras o catástrofes de toda estirpe. Porque es salvadora, es alegre, es providencial. Es incluso subversiva.

I

Rueda, rueda...

Esas pequeñas —o grandes, dependiendo de la ciudad— tribus de ciclistas que hoy vemos, tímidas o corajudas, en las calles o pistas de nuestras sociedades asfixiantes, le deben su aventura a un ancestral intento de aumentar la fuerza motriz de las extremidades humanas asociándolas a la rueda. Como ocurre con otros inventos, hay una niebla que cubre sus orígenes primeros y que, en este caso, nos remite al antiguo Egipto y a la China.

En esas culturas parece haberse intentado armar vehículos consistentes en una barra asociada a un par de ruedas. Los aztecas, que al parecer conocieron este crucial artefacto —la rueda— de manera limitada y para hacer juguetes, habrían ideado un artefacto pequeño de características similares. El esfuerzo por hacer dicha asociación (rueda-fuerza humana) viene de largas distancias.

Pero, como no podía ser de otra manera, quien hizo el primer boceto de algo parecido a lo que hoy es una bicicleta moderna fue Leonardo da Vinci, en su obra *Codez Atlanticus*, a fines del siglo quince. Dos siglos después, en 1690, en Francia apareció un aparato llamado el ‘celerífero’. Su creador fue el conde Mede de Sivrac y consistía en un bastidor de madera con dos ruedas, que no llegó muy lejos. Recién sería en 1817 cuando otro conde (los nobles eran, entonces,

quienes tenía más tiempo para estas locuras), esta vez alemán, Karl Christian Ludwing Drais von Sauerbronn, dio vida, en la realidad ya no en los dibujos, al artefacto más parecido a las bicis de hoy: la *laufmaschine* ('máquina andante' en alemán).

La ocurrencia pasó a la historia como la 'draisiana' y, si bien no usaba cadena (se impulsaba con los pies alternativamente, casi como el 'troncomóvil' de Pedro Picapiedra), es lo más parecido a lo que tenemos hoy. Posteriormente, y aunque se patentó y no tuvo mucho éxito, sirvió para que, montados sobre la idea, otros perfeccionaran una máquina que ayudara al esfuerzo humano.

En 1839, el inglés Kirpatrick McMillan le añadió pedales y palancas de conducción a la draisiana, lo que permitía moverla impulsando los pies hacia abajo y adelante. En 1861, el francés Henri Michaux le puso los pedales adelante a un viejo modelo del conde alemán. Su invento tuvo cierta difusión, aunque un problema serio y duro: las ruedas eran de hierro y daban bote cuando se internaban por carreteras o calles adoquinadas.

Las enormes llantas delanteras —que aún hoy se ven en películas ambientadas en esa época— estaban en boga entonces, cuando también se descubre que el secreto vital de la bici es mantener el equilibrio mientras se la maneja. Si no se hacía, al suelo, como hoy. Bajo este impulso, en 1869, en Gran Bretaña, se incluyen neumáticos de goma dura al aparatito y se le bautiza, por fin, como 'bicicleta'. La historia dio entonces un salto.

Poco a poco, la fiebre del ciclismo fue aumentando. En 1880 apareció la cadena de transmisión y en 1885 se inventaron los frenos (ambos en Inglaterra), todo lo cual fue configurando a las bicis hoy realmente existentes. El 7 de enero 1887, el norteamericano Thomas Stevens emprende una hazaña que aun hoy tiene seguidores: inicia la primera vuelta al mundo en bicicleta partiendo de San Francisco.

La consumó... tres años después. El 31 de mayo de 1889 se hace el primer torneo ciclista en Francia (precursor del hoy famosísimo Tour de Francia). Entonces eran solo 1 200 kilómetros (hoy son cerca de 3 600) y participaron apenas siete ciclistas. A pesar de que, por esos años, la prodigiosa máquina podía resultar un poco cara, hacia comienzos de siglo veinte fue bajando de precio y comenzó a hacerse muy popular, más cercana y apetecible.

II

De la ciudad a la montaña

Es sugerente que la impronta inventiva de la bicicleta haya corrido casi en paralelo con el despliegue de la Revolución Industrial y hasta la haya animado indirectamente. Es como si el pequeño aparatito hubiera echado a rodar otras iniciativas. La evolución de los neumáticos, por ejemplo, estuvo aparejada con el avance ciclista. Grandes marcas hasta ahora vigentes, y que luego dieron vida también a los autos, dan fe histórica de ello.

El inglés John Boyd Dunlop fue quien inventó, en 1888, las llantas inflables, que por fin evitaron que las llantas bicicleteras diesen bote. Los hermanos franceses Michelin hicieron que el neumático fuera desmontable, lo mismo que el italiano Giovanni Battista Pirelli. La bici no fue, entonces, un invento simple, irrelevante. Formó parte del despliegue tecnológico humano que arreció en el siglo diecinueve, pero guardó siempre una condición: un gran esfuerzo físico. Luego, por supuesto, vinieron las motocicletas, los autos, los aviones, que, a diferencia de ella, requieren más un esfuerzo de atención. Pero aún no existe la bici que se maneja de manera automática, como ocurre con algunos autos. Puede decirse, por eso, que quizás la bicicleta constituye el punto de equilibrio entre la fuerza humana y la tecnología.

Sin embargo, aun ella sufrió la impronta de un cierto tipo de capitalismo, que tiende a uniformizar y, a la vez, a compartimentar las actividades humanas, hasta desvirtuarlas vertiginosamente. A

pesar de que, durante décadas, las legendarias dos ruedas ganaron aceptación mundial y resistieron el embate de autos, motocicletas y aviones, en tiempos más recientes ocurrió un inesperado giro ciclista.

Tras ser un vehículo muy útil, por ejemplo, en la Segunda Guerra Mundial, en medio de situaciones dramáticas (recuérdese al conmovedor personaje de *La vida es bella*, la película de Roberto Benigni) y de, en las décadas posteriores, erigirse como un medio de transporte bueno, bonito y barato, en la década del setenta ocurre algo que la transforma: la idea de surcar la tierra con bicis de llantas anchas.

Así los norteamericanos John Brezzy, Charlie Nelly, Gary Fisher y Tom Ritchey dan vida a la 'mountain bike' o 'bicicleta montañera'. Esa nueva especialización de las bicis —hasta entonces solo existían las de ciudad y las de carrera, en general— hace que la máquina prodigiosa se vaya diversificando y sufra una transformación algo riesgosa.

Según otro norteamericano, George Bliss, creador del movimiento mundial Masa Crítica, que promueve el uso de la bicicleta como medio de transporte, al irrumpir masivamente las bicicletas montañeras, el ciclismo empezó a verse, básicamente, como un deporte, y no como un transporte alternativo. Las tiendas están ahora llenas de *mountain bikes*, en casi todo el mundo.

El ciclista pasó entonces a ser el tipo de casco, ropa especial, hasta de un reloj que mide su rendimiento en el timón. Por añadidura, se inventa también la 'bicicleta estacionaria', mecanismo comprensible en el mundo de los cardiólogos, pero ignominioso en una casa, donde los pedales deberían, más bien, estar dirigidos a la calle, a disolver el humo de la confusión automovilística, que contribuye con al menos 20 por ciento al calentamiento global.

III

La subversión ciclista

Las bicis son subversivas. Frente a la aplastante amenaza de los autos, raudos e insensatos, ponen la nota discordante, antisistema, radical. Se oponen al calentamiento global, a la obsesión por el petróleo, a la degradación de los ciudadanos y las ciudades. Luchan, casi cuerpo a cuerpo, con las combis malditas, en ciudades como Lima; tienen una enemistad algo jurada con los perros, a los que sortean con dignidad y determinación.

Una escena vívida que revela cómo las dos ruedas de tracción humana son capaces de derrotar, de la manera más clamorosa, a las máquinas tragonas de combustible fósil o gas, se puede vivir casi cualquier día frente a un atolladero de autos. Mientras crece la impotencia, el ceño fruncido de los choferes, uno pasa triunfal, orgulloso de haber vencido con su bici el problema. Es el 'waterloo' de los Toyota, los Nissan, los Audi.

El antropólogo francés Marc Augé da pistas para entender esa sensación de victoria natural. "La bicicleta —dice— es un objeto pequeño, incorporado y no un espacio habitado como el automóvil". Los carros encierran a la gente, la malhumoran, la vuelven impotente cuando surge algo tan estúpido como un atolladero, frente al cual el hombre del volante no puede hacer nada, más allá de mandar todo al carajo inútilmente.

A la sombra del cambio climático, se comienza a ver que la fuerza motriz de dos pedales puede tener otros usos. En Dinamarca, uno de los países del mundo donde más se usa la bicicleta, el Hotel Crowne Plaza Copenhagen Towers da un menú gratis, por el valor de 44 dólares, a sus

clientes que quieran pedalear en una bicicleta conectada a un generador. Se tiene que producir al menos diez vatios por hora de electricidad para ganar el premio.

En Japón, uno de los países tecnológicamente más avanzados, donde el uso de la bici comienza a proliferar salvadoramente, se ha inventado más bien una máquina para meter estos vehículos desmotorizados a las oficinas de los ya miles de empleados que las usan para llegar.

En Barcelona, ciudad donde el 45,40 por ciento de los desplazamientos se hacen a pie o en bici, existe ya el *bicing*, un servicio público de bicicletas al que puede acceder cualquier ciudadano comprando una tarjeta inteligente (¡más útil que la del Metropolitano!) para hacer parte de su recorrido sobre dos ruedas. El sistema también existe en otras ciudades europeas y se combina con el transporte público. O sea, no digan que no es posible...

IV

Ni un pedaleo atrás

En el mundo existen, actualmente, alrededor de ochocientos millones de bicis, quizás el doble que de autos. Su contribución al cambio climático, en cambio, es mínima o nula (salvo que se tengan en cuenta los gases de efecto invernadero que emiten las fábricas que las producen). Una suerte de movimiento mundial comienza a emerger detrás de su resurgimiento, con ánimos de sacudir realmente el tablero global.

Los países en los que más se usa la bicicleta son Dinamarca, Holanda, Alemania, Suecia, Italia y España. En América Latina, México y Colombia lideran la revolución ciclista. En este último país, ello se debe en parte al hoy candidato estrella Antanas Mockus, quien primero como rector de la Universidad Nacional de Colombia y luego como alcalde de Bogotá, promovió, con el propio ejemplo, el uso del vehículo más limpio que se ha inventado.

En Uruguay, José Mujica, actual presidente, hizo parte de su campaña recorriendo Montevideo en una ancestral bicicleta que guarda desde los 15 años (el mandatario pasa hoy de los 75), todo lo cual evidencia que el movimiento ciclista mundial comienza a gravitar en la política y los movimientos sociales. Lenta y suavemente, aun cuando la clase política mundial parece tardar en darse cuenta del enorme simbolismo de la bici.

Frente a ello, los movimientos Masa Crítica y Cicloaxión Nudista Mundial se están encargando de desnudar esa pobreza de miras. Este último grupo, que ya está en el Perú desde hace unos años, celebra una bicicleteada en la que, dependiendo de la ciudad en la que se desarrolle, algunos y algunas devotas de la bici se quitan la ropa hasta las últimas y calatas consecuencias para defender la vida.

Numerosas leyes en varios países —hay una en nuestro Congreso de la República que, claro, despierta mucho menos interés que los ‘petraudios’— han recogido el impacto de esta suerte de avanzada mundial en defensa de las bicis, pero sobre todo en aras de un aire más limpio. El uso de esta máquina prodigiosa ya forma parte de la agenda política ambientalista y podría tener una fuerza suficiente para seguir transformando ciudades.

El movimiento ya tiene algunos ideólogos. El citado Augé, por ejemplo, visiona urbes del futuro —París en su caso— reconfiguradas gracias al influjo mágico de la bicicleta. Metrópolis donde la mayoría de carros que circulen sean ambulancias, policías y otros vehículos de servicio público, para así dar paso a las bicis. En las afueras de ellas, según la utopía de Augé, estarían los estacionamientos para los autos particulares.

Si se cree que esto es un delirio de un antropólogo sobre ruedas, tómese en cuenta un reciente estudio de la Universidad de Rutgers, en los Estados Unidos, que determinó que los países donde más se usa la bicicleta tienen menores niveles de obesidad. En los Estados Unidos, por supuesto, donde solo un 10 por ciento de la gente usa la máquina de dos ruedas, la población adolece con severidad de este problema. Es plenamente demostrable, en otras palabras, que, si la ciencia se tomara más en serio, descubriría que manejar sobre dos ruedas sin motor tiene beneficios tangibles.

Entretanto, la bicicleta, la humilde bici, continúa su batalla. Ya no solitaria y olvidada, sino ahora algo más masiva y corajuda. Tiene nexos con la política y las leyes y va calando lentamente en el corazón ciudadano, tan cansado de vivir en jaulas de cemento inhumanas. El modesto aparatito está propiciando una revolución ya no tan silenciosa. Está gritando, desde su humildad, que el mundo puede ser recorrido de otra manera.

-----O-----

(&) Periodista especializado en temas internacionales y ambientales. Profesor de Comunicación Política y Periodismo de Opinión en la UPC, y de Lecturas Periodísticas en la Universidad Ruiz de Montoya. Columnista del diario *La República* y colaborador de la revista *Poder* y del diario *El País* de España.

INTERNET: CUANDO LA BRECHA DIGITAL ES MÁS POTENTE QUE LA DESIGUALDAD ECONÓMICA

María Teresa Quiroz

La fascinación frente a la tecnología, Internet y las redes sociales se extiende y se generaliza. Los usuarios, especialmente los más jóvenes, las impulsan en espacios informales y en medio de fracturas generacionales. A la desigualdad económica se suma la brecha digital. Esta no se reduce al acceso a los dispositivos tecnológicos o a la conectividad. Guarda más bien directa relación con capacidades de simbolización y decodificación, indispensables para usar la información como recurso simbólico y reflexivo para producir conocimiento e intercambiarlo. ¿Son iguales los niños y adolescentes cuyas familias les estimulan la interpretación de las imágenes, el ejercicio de la opinión y el desarrollo de múltiples capacidades, a aquellos de familias urbano-marginales y rurales, donde la violencia familiar es más frecuente, el estímulo intelectual menor y la educación de los padres más escasa? Se trata de un asunto que no es meramente tecnológico.

Pragmáticamente convendría entender a la sociedad contemporánea como un complejo de redes potenciado por tecnologías digitales aplicadas. En este complejo de redes la comunicación deja de estar centralizada para acontecer reticularmente, en una telaraña de muchos con muchos, enlazando culturas y personas diversas que, sin compartir los mismos valores, sí ven el mundo desde un paradigma comunicacional. Pese a la creencia en el adelgazamiento de la interacción personal, la confrontación de experiencias y los vínculos aumentan más allá del contacto físico. Internet es, además, un nuevo soporte intelectual, como lo fueron antes la inscripción en piedra y en papel. A través del éter transitan negocios, aprendizajes, campañas de opinión, palabras de amor. La tecnología no es la panacea y el emblema del desarrollo, pero tampoco conduce al debilitamiento del vínculo social.

Internet es una tecnología de relacionamiento que involucra al pensar y al sentir. Su uso varía mucho, pero priman las relaciones entre pares. Pese a haber permitido que se atravesase virtualmente fronteras, puede ofrecer una serie de peligros. En la red se modifican muchos patrones culturales del pasado, porque las jerarquías tradicionales que encargaron a las instituciones formales la producción y distribución del saber, son reemplazadas por espacios de saber colectivo. El tema del conocimiento, la investigación y el aprendizaje descentralizado y en red es un asunto espinoso sobre el cual es preciso echar luz. Los procesos de enseñanza-aprendizaje están deslocalizándose. Sin asiento geográfico, las comunidades de adquisición del conocimiento mutan, pues su 'espacialidad' está simplemente ahí donde se encuentran sus miembros. Al respecto es pertinente el concepto de la 'cognición distribuida' como identificación social del aprendizaje integrado a las formas de vida.

En esa perspectiva debe criticarse al pensamiento reduccionista de educadores y políticos que limitan el uso de la tecnología a la capacitación operativa, al conocimiento de la arquitectura y circuito de la arquitectura computacional, o a la sistémica de las plataformas digitales. La educación debiera poner el acento en el desarrollo de capacidades para discernir y reflexionar en los diferentes espacios que la digitalización facilita. Justamente por ese motivo los jóvenes se

distancian muchas veces de los adultos que quieren utilizar las tecnologías para seguir haciendo exactamente lo mismo que antes. Se trata, a la inversa, de descubrir nuevos enfoques, nuevas posibilidades, explorar y experimentar, de una ayuda para tener en cuenta al 'otro' de la comunicación, no en la dimensión instrumental y comercial, sino desde una visión plural e intercultural, orientada al conocer y al compartir.

En la red se conforman grupos que desarrollan sensibilidades tribales, modos comunes de sentir. Como en una ciudad, se asoman por sus ventanas, entran y salen, se conectan y desconectan, construyen afinidades, gustos compartidos, experimentando múltiples y paralelas identidades en estos 'no lugares'. Los conceptos de 'nativos digitales' y de 'inmigrantes digitales' son útiles para entender el mundo de los jóvenes y más precisamente las diferencias de los niños y adolescentes con los adultos, y las profundas fracturas generacionales que se expresan en la familia, la escuela y la vida cotidiana. Los más jóvenes le dan prioridad a manipular su mundo inmediato y buscan contenidos, conocimientos y procedimientos que les sirvan a este fin. Son más plásticos, y les resulta mucho más fácil emplear saberes conectados, mientras la mayor parte de adultos son de la época de las disciplinas. Los inmigrantes digitales aprendieron a pensar desde una lógica deductiva, los nativos digitales utilizan la lógica inductiva y constructivista, y les funciona mejor.

Los nativos digitales pasan su tiempo en entornos digitales, intercambiando constantemente correos electrónicos, archivos digitales y mensajes cortos de texto por celular, Twitter o en el Facebook. Los inmigrantes digitales se esfuerzan por adaptarse a las reglas del mundo digital. Los primeros leen menos, ven más televisión y viven en contacto con imágenes; saben más del mundo por lo que ven y escuchan que por lo que leen, aunque, hay que agregar: 'leen' en soportes muy variados. En ese sentido, la escuela y los sistemas de educación formal, difícilmente pueden competir con la televisión, y menos con las redes, los videojuegos y los entornos participativos. Se trata de un nuevo modelo comunicativo porque los más jóvenes conocen la realidad, en mayor medida, a través de este mundo de imágenes y relaciones entre pares.

En torno al conocimiento, hay interrogantes pendientes: ¿Si la alfabetización indujo cambios cognitivos en el mundo de la oralidad, qué cambios produjeron en los sujetos la televisión y los medios audiovisuales y, ahora, los medios interactivos? ¿Aumentan o debilitan las facultades de abstracción, categorización y objetivación?

BLOGS: IMPACTOS POLÍTICOS DE LOS NUEVOS ESPACIOS PÚBLICOS

Talía Chlimper

Los blogs pueden canalizar nuevas formas de diálogo y de accionar político a partir de la libre expresión. Sin embargo, no garantizan ni un efecto democratizador, ni la producción de verdaderas transformaciones sociales. Son espacios donde proliferan nuevos y dinámicos discursos que construyen la realidad en la que vivimos. Son como un espejo de nuestra sociedad. Y lo que hoy vemos en ese espejo, es que frente a la evasión que muchos medios hacen de los temas importantes dentro de la realidad nacional, los ciudadanos han hecho uso de estas tecnologías para mostrarse en desacuerdo y expresar lo evadido.

En los pocos más de diez años que tienen de existencia, los blogs han adquirido una significativa cantidad de usuarios en Internet. De hecho, las estadísticas indican que el 10 por ciento de personas que accede a Internet en el mundo tiene un blog, lo que equivale a decir que existen unos 150 millones de blogs en la web (1).

Aunque en nuestro país empezaron a usarse hace apenas unos años, los blogs han construido ya un espacio de opinión desde el cual ejercen su influencia: sirven de plataforma para desarrollar campañas de todo tipo, sus audiencias se incrementan día a día, son citados por periodistas de modo sistemático e incluso en Lima se ha comenzado a celebrar el Día del Blog, una reunión que da cuenta de cómo se ha ampliado lo que hace algún tiempo era solo un fenómeno incipiente.

Ahora bien, para entender este fenómeno cultural hay que considerar el cruce de dos distintos factores. En primer lugar, tenemos el desarrollo de la tecnología y su penetración en la sociedad. Aunque en el Perú solo el 26 por ciento de la población tiene acceso a Internet, la cifra es significativa pues entre el año 2000 y el año 2009 la cantidad de usuarios creció nada menos que 205 por ciento (2). Asimismo, la Compañía Peruana de Estudios de Mercado y Opinión Pública (CPI) registra una audiencia en constante crecimiento que asocia a las 33 mil cabinas públicas que hay en el país (3). En segundo lugar, el fenómeno de la blogósfera debe ser pensado en función a las características de la estructura social de la cual surge. Debemos entender tal producto como una instancia profundamente situada en un contexto cultural y político caracterizado por el debilitamiento y la falta de consistencia de las leyes y la autoridad simbólica. Podría decirse que tras la pérdida de credibilidad de los medios de comunicación debido a la corrupción que los compró durante el gobierno de Fujimori, Internet empezó a configurarse como un espacio alternativo de expresión. El descrédito de la prensa formal coincidió entonces con la aparición de estas nuevas tecnologías que permitieron que cualquiera pueda volverse una especie de periodista dotado de una gran audiencia potencial. Marco Sifuentes, por ejemplo, que empezó a escribir hace solo cuatro años en su blog *El Útero de Marita*, ha sido elegido como el hombre más poderoso de la web en el 2009, según la encuesta Poder, realizada por Apoyo.

De hecho, al explorar los impactos más significativos que han tenido los blogs de corte político y periodístico en el país, se hace evidente la ampliación que estos han generado en la esfera de lo público. Entendida como un espacio de profunda acción discursiva, la esfera pública es un lugar en el que los individuos se constituyen como ciudadanos por medio de la discusión de temas vinculados al interés colectivo. En ese sentido, los blogs, con la diversidad que representan, se

han vuelto parte del reflejo de las voluntades políticas, del tejido social, de las dinámicas culturales e, incluso, del contexto económico del país.

Entonces, ante la crisis de representación que caracteriza a la cultura y al Perú contemporáneos, los blogs han surgido como herramientas que facultan la expresión de aquello que no estaba siendo dicho a favor de la construcción de formas colectivas de expresión más allá de los márgenes de la institucionalidad hegemónica. La plataforma *La Mula*, por ejemplo, que fue creada hace dos años como parte del proyecto de la Red Científica Peruana (RCP), es una red virtual que permite difundir todo tipo de información: avisos sobre calles peligrosas sin semáforos, discotecas ruidosas, alcaldes abusivos, problemas en comunidades por la llegada de proyectos mineros y más.

Estas denuncias son un ejemplo de cómo los blogs son herramientas para que los ciudadanos asuman una agenda de control y fiscalización política lejos ya de los discursos de los expertos, de los funcionarios públicos o de los propios periodistas o políticos. Se trata, pues, de una forma de participación ciudadana que surge justamente de su carácter independiente y exterior a los medios que tradicionalmente 'informan' sobre la realidad nacional. De hecho, la web 2.0 ha permitido que las audiencias dejen de ser pasivas, lo cual implica que los medios y los profesionales en ellos incluidos, tienen que rendir cuentas más que nunca a los ciudadanos que comienzan a no perdonar situaciones de dudosa transparencia, especialmente si estas tratan temas de interés público.

Tal fue el caso, por ejemplo, de la iniciativa "Adopta a un congresista". En septiembre de 2008, tras una irregularidad más de nuestro escandaloso y corrupto Congreso, la periodista Rosa María Palacios solicitó los gastos operativos de todos los congresistas. El pedido, sostenido en la Ley de Transparencia y Acceso a la Información Pública (Ley N° 27806), fue denegado con el pretexto de que la Contraloría se encontraba haciendo una auditoría al respecto. Ello llevó a un grupo de blogueros a proponer la campaña "Adopta un congresista", según la cual quienes tuvieran blogs se encargarían de mostrar en sus páginas las cuentas y los gastos operativos de los parlamentarios.

La convocatoria tuvo mucho éxito: se sumaron cerca de cincuenta blogueros, el diario *Perú21*, la Coordinadora Nacional de Derechos Humanos y un gran grupo de seguidores en Facebook. Además, se creó un blog (<http://adoptauncongresistaperu.blogspot.com>) que fue muy visitado y en el que muchos contribuyentes colgaron una gran cantidad de información al respecto.

Lamentablemente, a pesar de este impulso inicial, la campaña no logró tener acceso a las cuentas de todos los congresistas. El movimiento fue perdiendo fuerza progresivamente y no pudo hacerle frente a la corrupción implicada en mantener fuera del espacio público el manejo de un dinero que pertenece a todos los peruanos. Este fracaso, además, se vio reflejado en el reducido número de congresistas que aceptó publicar sus gastos y en una mayoría increíblemente ofendida que calificó la iniciativa como inadecuada e irrespetuosa.

Sin embargo, a pesar de no haber cumplido su propósito inicial, la campaña sí tuvo otro tipo de alcances: generó la formación espontánea de una red cohesionada a través de los blogs que ahora sirve como un modelo alternativo de participación ciudadana. Además, el movimiento ejemplificó cómo la intención de establecer una relación de transparencia con un poder que se rige por el voto ciudadano puede devenir en un nexo entre medios tradicionales y medios alternativos de comunicación. Como señala el sociólogo Manuel Castells, en la sociedad actual, las dinámicas de dominación y de resistencia están basadas en la formación de redes y en las estrategias de ataque y defensa que puedan establecerse desde estas (4). Si bien la propuesta no logró su objetivo, sí sirvió para llamar la atención de los congresistas sobre el carácter público de los puestos que ocupan y para constituir a los blogueros y a la web como un nuevo poder público.

Entonces, lo que encontramos es que los blogs son un nuevo medio que se caracteriza por una clara intención de comunicar, lo cual convoca un entusiasmo que se encuentra cada vez menos frente a un sector significativo de la prensa convencional que, por su parte, parece esmerarse cada vez más, en producir programas despolitizados, mediocres y aburridos. Frente a la evidente evasión que muchos medios tienen en relación con los temas verdaderamente importantes de la realidad nacional, muchos ciudadanos han hecho uso de estas tecnologías para mostrarse en desacuerdo y expresar aquello que los otros medios evaden.

Otro ejemplo que da cuenta de esto es el blog *Espacio compartido* (<http://compartidoespacio.blogspot.com>), en el que la mayoría de los columnistas del diario *Perú21* se reagruparon para seguir escribiendo tras el absurdo despido de su director Augusto Álvarez Rodrich por haber publicado información relacionada con el caso de los 'petroaudios'. La presión que ejerció el gobierno sobre el directorio del grupo *El Comercio* y la cuestionada pasividad de este al someterse a sus intereses, devino en una indignación que generó la renuncia de los columnistas del diario, pero que, también, pudo expresarse en un blog que dieciocho meses después de haber sido creado ha recibido cerca de treinta mil visitas y es seguido por casi quinientas personas.

Pero ¿es solo positivo lo que se encuentra en estos nuevos medios? Si bien los blogs descentran el poder de quienes antes manejaban y publicaban la información, también puede encontrarse en estas páginas audiencias que, en lugar de diálogos, pretenden enfrentamientos de posiciones políticas insolubles. En ese sentido, así como se pueden canalizar nuevas formas de diálogo y de accionar político a partir de la libre expresión de la diversidad, también debemos considerar que esta, en sí misma, no supone necesariamente ni un efecto democratizador, ni la producción de verdaderas transformaciones sociales. Por el contrario, bien podrían ser un espacio en el que se reafirmen actitudes autoritarias e infértiles enfrentamientos.

Los blogs entonces, pueden repetir y reafirmar las mismas tensiones y sesgos que estructuran el espacio social desde el cual son contruidos, pero, también, son herramientas que permiten la creación de un nuevo capital simbólico colectivo donde más personas podemos sentirnos representadas. No debemos olvidar que en tanto la web es un espacio donde proliferan nuevos y dinámicos discursos que construyen la realidad en la que vivimos, esta debe entenderse como un dispositivo que contribuye a dar forma y a construir la realidad social.

Aunque debemos tener cuidado al identificar nuevas tecnologías y progreso —pues hay que considerar que la realidad es mucho menos 'multimedia' de lo que muchos discursos afirman— también debemos saber que son los nuevos medios los que están teniendo un impacto cada vez mayor en el lenguaje de la política y en las tácticas mediáticas. Como bien lo afirma Castells, "la socialización de la sociedad tiene lugar en nuestros días en el espacio interactivo digitalizado y estructurado en red de la comunicación, centrada alrededor de los medios y de Internet" (5). Por tanto, las relaciones entre políticos y ciudadanos, entre representantes y representados, dependen hoy en gran medida de lo que ocurre en este espacio. Uno que se ha constituido ya en un factor político influyente en la construcción de nuestra realidad nacional.

(1) Información extraída de la página de Internet World Stats en <http://www.internetworldstats.com/>

(2) Información extraída de la página de Internet World Stats en <http://www.internetworldstats.com/>

(3) En Quiroz, María Teresa (2007). "Internet: juego de identidades y nuevos espacios de comunicación de los jóvenes". En *Industrias culturales. Máquinas de deseos en el mundo contemporáneo*. Eds. LOPEZ MAGUIÑA, S. PORTOCARRERO, G. SILVA SANTISTEBAN, R. UBILLUZ, J. VICH, V. Lima: Red para el Desarrollo de las Ciencias Sociales en el Perú, p. 238.

(4) En Castells, Manuel (2002). *La era de la información*. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores. 2002

(5) Castells, Manuel (2002). *La era de la información*. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores, p. 59.